

کنٹریکٹ برج

از

محمد بصیر بی اے

جملہ حقوق محفوظ

۱۳۴۵ ف

دی حیدرآباد پرنٹنگ ورکس

فہرست مضامین

| نشان سلسلہ | نام مضمون | صفحہ نمبر |
|---------------|------------------------|-----------|
| ۱ | ۲ | ۳ |
| ۱ | تمہید | ۱ - ۸ |
| ۲ | برج کی اصطلاحات | ۹ - ۱۲ |
| ۳ | رنگ میں ایک کی کال | ۱۳ - ۲۶ |
| ۴ | ایک نوٹر مپ | ۲۷ - ۳۴ |
| ۵ | ایک کی کال کی تائید | ۳۵ - ۴۴ |
| ۶ | تھکانہ کال | ۴۵ - ۸۹ |
| ۷ | ایک پر ایک کی کال | ۹۱ - ۹۲ |
| ۸ | مسدودی کال | ۹۲ - ۹۳ |
| ۹ | خلل انداز کال | ۹۴ - ۹۶ |
| ۱۰ | مجوف اور تباہ کن کالیں | ۹۷ - ۱۰۰ |
| ۱۱ | نصف گیم | ۱۰۰ - ۱۰۱ |
| ۱۲ | سلام کی کال | ۱۰۱ - ۱۰۴ |
| ۱۳ | اطلاعی ڈبل | ۱۰۵ - ۱۰۷ |
| ۱۴ | سودمند ڈبل | ۱۰۷ - ۱۰۹ |

| نشان سلسلہ | نام مضمون | صفحہ نمبر |
|---------------|-----------------------------------|-----------|
| ۱۵ | اطلاعی ریڈبل | ۱۰۹ - ۱۱۰ |
| ۱۶ | سودمند ریڈبل | ۱۱۰ - |
| ۱۷ | ابتدائی چال | ۱۱۰ - ۱۱۱ |
| ۱۸ | درمیانی چالیں | ۱۱۲ - ۱۱۴ |
| ۱۹ | علامت امتناعی | ۱۱۴ - ۱۱۶ |
| ۲۰ | پتونکی اقدامی اور مدافعانہ قیمت | ۱۱۶ - ۱۱۷ |
| ۲۱ | کامل عیار ارزش | ۱۱۷ - ۱۲۱ |
| ۲۲ | پتون کی تقسیم | ۱۲۲ - ۱۲۷ |
| ۲۳ | نفسیات شراکت | ۱۲۷ - ۱۳۶ |
| ۲۴ | مخالفین کو پریشان کرنیوالی تدابیر | ۱۳۶ - ۱۴۱ |
| ۲۵ | برج کے قواعد | ۱۴۳ - ۱۵۱ |
| ۲۶ | ہرجہ خلاف ورزی قواعد | ۱۵۲ - ۱۶۳ |
| ۲۷ | برج کے آداب | ۱۶۳ - ۱۶۵ |
| ۲۸ | طریقہ حساب | ۱۶۶ - |

تھیل

آکشن برج کے اکثر کھلاڑیوں کا خیال ہیکہ کنٹریکٹ
برج بیحد پیچیدہ کھیل ہے۔ اس کا سیکھنا کھیلنا نری
درد سہی ہے۔ اسی غلط فہمی کی وجہ سے وہ کنٹریکٹ کے نام
سے دور بہا گتے ہیں۔ حقیقت یہ ہیکہ کنٹریکٹ برج بہت
آسان کھیل ہے۔ اوسکے سیکھنے کے لئے ہم کو ویٹلیڈ،
شپرڈ، لیٹر، وینڈر بلٹ، کلبرٹسن اور دیگر ماہرین کی
تصانیف کا مطالعہ کرنے کی ضرورت نہیں۔ انسان کی دو
روزہ عمر اتنی طول طویل مصروفیت کے لئے ناکافی ہے۔
البتہ کوئی ایک کتاب پڑھکر کھیل کے اصول سے واقف ہو جانا
خالی از منفعت نہیں کیونکہ نظر میں وسعت پیدا ہوگی اور
کھیل میں لطف آنے لگیگا۔ کئی مستند کتابوں کی چھان بین
کے بعد میں نے اس کتاب میں کنٹریکٹ برج کو حتی الامکان
آسان اور عام فہم بنانے کی کوشش کی ہے تاکہ ہر شخص
ایک سرسری نظر میں اوسپر عبور حاصل کر سکے۔

ہمارے زمانہ کو جو تفوق اور رفعت حاصل ہے دنیا کی ابتداء آفرینش سے کسی زمانہ کو نصیب نہیں ہوئی۔ علوم و فنون کا ہر شعبہ دن دینی رات چوکنی ترقی سے اوج فلک پر چمکنے لگا ہے۔ جو چیزیں برتر از قیاس و وہم متصور کیجاتی تھیں وہ عالم وجود میں آگئیں۔ طائر بلند پرواز کی طرح ہوا میں اڑنا، ماہی بے تات کے مانند سمندروں کا گشت لگانا، اور گھر بیٹھے تمام دنیا کی باتیں سننا انسان کی قدرت کے ادنیٰ کرشمے ہیں۔ اس غیر معمولی دماغی شہ و نما کی وجہ سے ذرائع تفریح میں بھی انقلاب پیدا ہو گیا۔ پتنگ بازی، دیسی گنجفہ اور ۳۰۴ سے طبیعت متنفر ہو گئی۔ اپنے شایان شان ذہنی تفریح کی تلاش ہونے لگی۔ انسان کی اس خواہش کو پورا کرنے کی غرض سے زمانہ نے کنٹریکٹ برج کو ایجاد کیا تاکہ دن بھر محنت کرنے والے کیلئے گہنٹھ دو گہنٹھ کی فرحت حاصل ہو سکے۔

موجودہ زمانہ میں برج کو بیحد اہمیت حاصل ہے۔ جو شخص برج سے ناواقف ہے وہ بہترین دماغی تفریح کی لذت سے نا آشنا ہے۔ رنگ کو رنگ ڈالنے کو برج کہلاتا

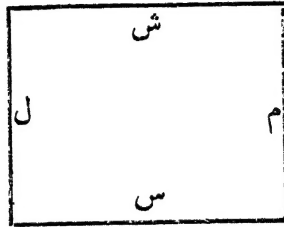
نہیں کہتے۔ خوبی سے برج کھیلنے کے لئے یکسوئی، ذہانت
تخیل اور قوت فیصلہ کے علاوہ نفسیات اور برج ٹریچر
سے وقفیت کی ضرورت ہے۔ جو وقفیت قیل و قال پر مبنی
ہو وہ قابل اطمینان نہیں ہوتی۔ لہذا اس کتاب میں میں نے
برج کے ہر مشکل مسئلہ پر تفصیلی بحث کی ہے تاکہ ہر شخص
کو مستند معلومات حاصل کرنے کا موقع مل سکے۔

مشرق میں برج کو وہ عام مقبولیت حاصل نہیں ہے
جو اہل مغرب میں پائی جاتی ہے۔ اس لئے مبتدیوں کی
سہولت کے مد نظر میں نے برج کو بالکل ابتداء سے
سمجھانے کی کوشش کی ہے۔

گنجفہ میں چار رنگ کے ۵۲ پتے ہوتے ہیں جو
چار کھلاڑیوں میں تقسیم کر دیے جاتے ہیں۔ ہر کھلاڑی
اپنے گنجفہ کی قوت کے لحاظ سے کال کرتا ہے۔ جس
کھلاڑی کی کال سب سے اونچی ہو او سپر کھیل چھوٹ
جاتا ہے۔ برج میں پتوں کی ترتیب وار قیمت مندرجہ
ذیل ہے۔

اکا۔ بادشاہ۔ رانی۔ غلام۔ دھلا۔ ۹۔ ۸۔ ۷۔ ۶۔ ۵۔ ۴

۳۔ ۲۔ اول الذکر پانچ پتے آتے ہیں۔ آکشن برج میں سپیڈ کے ۹، ہارٹ کے ۸، ڈیمینڈ کے ۷، کلب کے ۶ اور نوٹرمپ کے ۱۰ نمبر ہوتے ہیں۔ ۳۰ نمبر کا گیم اور دو گیم کا ربر بنتا ہے۔ ربر کے ۲۵۰ نمبر ملتے ہیں۔ تین نوٹرمپ چار سپیڈ، چار ہارٹ، پانچ ڈیمینڈ اور پانچ کلب کا گیم بنتا ہے۔ تین آتر کے ۳۰، ۴ کے ۴۰ اور پانچ کے ۵۰ نمبر دئے جاتے ہیں۔ چار آتر ایک ہی ہاتھ میں ہوں تو ۸۰ نمبر ملتے ہیں۔ نمبر کے اندراج کے لئے دو خانے ہوتے ہیں۔ ایک خانے میں اپنے اور دوسرے خانے میں مخالفین کے نمبر لکھے جاتے ہیں۔ دونوں خانوں کے درمیان ایک آڑی لکیر کھینچ دی جاتی ہے تاکہ گیم کے نمبر لکیر کے نیچے اور آتر کے نمبر اوپر لکھے جائیں۔ گنجفہ بائیں والا (س) کال کا آغاز کرتا ہے۔ اوسکے بعد اوسکے بائیں جانب کا کھلاڑی (ل)۔ ل کے بعد ش کال دیتا ہے اور ش کے بعد م۔ اس طرح کال کا دور اوس وقت تک جاری رہتا ہے جب تک کہ کھیل سب سے اونچی کال پر چھوٹ جائے۔ مثلاً



س - ایک نوٹر مپ (۱۰ نمبر)

ل - دو کلب (۱۲ نمبر)

ش - دو ہارٹ (۱۶ نمبر)

م - تین کلب (۱۸ نمبر)

س - دو نوٹر مپ (۲۰ نمبر)

ل - نو بڈ

ش - نو بڈ

م - نو بڈ

کھیل دو نوٹر مپ پر کھلیگا۔ دو نوٹر مپ سے مراد آٹھ پٹ بنانے کی ہے۔ ابتدائی چال قائل (ڈکلیئر) کے بائیں جانب

کے کھلاڑی کی ہوگی۔ شریک قائل (ڈمی) اپنے ہتے میز پر
 پچھا دیگا۔ اپنے اور اپنے شریک کے ہتوب سے قائل
 حتی الامکان زیادہ پٹ بنانے کی کوشش کریگا اور اسکے مخالفین
 اوسکو اس امر سے باز رکھنے کی سعی کریں گے۔ کھیل ختم
 ہونے پر قول (کنٹریکٹ) یا زائد از قول جتنے پٹ بنیں ،
 فی پٹ ۱۰ نمبر کے حساب سے س ش کو نمبر دئے جائیں گے۔
 قول کے نہ بننے کی صورت میں فی پٹ ۰۰ نمبر ل م کو ملیں گے۔
 س ش کا گیم بنگیا تول م کا نصف گیم اگر ہو تو سوخت
 ہو جائیگا۔ گیم ایک یا ایک سے زائد اقساط میں بنایا جاسکتا ہے
 کسی جانب دو گیم ہوتے ہی نمبر جمع کر لئے جاتے ہیں
 اور ہارجیت کا حساب ہو جاتا ہے۔

آکشن اور کنٹریکٹ میں جو فرق پایا جاتا ہے وہ صرف
 کال اور نمبر کی حد تک ہے۔ آکشن میں کسی رنگ کے چہہ
 پتے ہوں تو کال دیجاسکتی ہے مگر کنٹریکٹ میں کال کا
 اصول کے تحت ہونا لازمی ہے۔ مقررہ اصول کی پابندی
 کرنے سے شریک کو ہمارے پتوں کا اندازہ قائم ہوتا ہے

اور وہ اس علم کی بناء پر اپنی کال دیتا ہے یا مخالفین کو ڈبل کرتا ہے۔ آکشن میں نمبر کے لحاظ سے کال دیجاتی ہے اور کنٹریکٹ میں پٹ کے لحاظ سے مثلاً کنٹریکٹ میں تین نوٹرمپ پر چار کلب کی کال جائز ہے۔ عدم پیروی رنگ کا ہرجانہ آکشن کی بہ نسبت کنٹریکٹ میں زیادہ ہے۔ کنٹریکٹ میں نوٹرمپ کے ۳۰، ۳۰، ۳۰، سپیڈ اور ہارٹ کے ۳۰ اور ڈبسمنڈ اور کلب کے ۲۰ نمبر دئے جاتے ہیں۔ سو نمبر کا گیم بنتا ہے۔ ربر کے ۵۰۰ نمبر ملتے ہیں جب کہ مخالفین کا گیم ہو اور مخالفین کا گیم نہ ہو تو ۷۰۰ نمبر ملتے ہیں۔ کنٹریکٹ اور آکشن میں بڑا فرق یہ ہے کہ اول الذکر میں گیم کی کال کر کے بنانے کی ضرورت ہے ورنہ گیم نہیں ملتا۔ مثلاً دو نوٹرمپ کی کال پر چھ نوٹرمپ بننے کے باوجود صرف دو نوٹرمپ کے نمبر لکیر کے نیچے دئے جاتے ہیں۔ گیم ادھورا ہی رہتا ہے۔ دوبارہ کال کر کے گیم کر مکمل کرنے کی ضرورت باقی رہتی ہے۔ جن کھلاڑیوں کا پہلا گیم بنتا ہے انکو وانربل (قابل خسارہ) کہتے ہیں۔ یہ کنٹریکٹ کا ایک اہم پہلو ہے۔ ڈبل ہونے کی صورت میں کنٹریکٹ

یا زائد از کنٹریکٹ یا سلام بنانے پر نمبر زیادہ ملتے ہیں اور کنٹریکٹ سے کم بنانے کی صورت میں نقصان بھی شدید ہوتا ہے۔ کنٹریکٹ میں م آنر ایک ہاتھ میں ہوں تو ۱۰۰ نمبر دے جاتے ہیں۔ گولیش (Goulash) کنٹریکٹ برج کا ایک نہایت دلچسپ پہلو ہے۔ جب چاروں کھلاڑی کال نہ دیسکیں تو ان کے پتے ترتیب وار رکھ دئے جاتے ہیں گنجفہ ملایا نہیں جاتا۔ ہر کھلاڑی کو ۵-۵-۳ پتے تقسیم کر دئے جاتے ہیں گولیش میں سلام بنانے یا شدید نقصان اوٹھانے کا زیادہ امکان رہتا ہے گولیش کا کھیلنا کھلاڑیوں کے اختیار پر موقوف ہے۔

محمد بصیر

کوچہ درگاہ حبیب علی شاہ صاحب
کٹلمنڈی حیدر آباد دکن

برج کی اصطلاحات

—:o:—

Pack of Cards = کنجفہ - تاش

Cards = پتا

Deal = تقسیم - بانٹ

Dealer = قاسم - بانٹنے والا

Fresh deal = تقسیم جدید - نئی بانٹ

Call = قال - کال - بولی

No bid = جب کال کرنا نہ ہو تو نوبڈ کہا جاتا ہے

Contract = سب سے بڑی کال جس پر کھیل چھوٹ جائے -
قول - کنٹریکٹ

Declarer = جس شخص پر کال چھوٹ جائے - قائل - ڈکلیرر

Dummy = ڈکلیرر کا شریک - شریک قائل - ڈمی

Opponent = مخالف

Trick = پٹ

Overtrick = زائد پٹ

-
-
- Undertrick = کم پٹ
- Trump Game = حکم کی بازی
- Trump suit = حکم کے پتے
- No Trump Game = بے رنگ بازی
- Double = تضعیف - ڈبل
- Redouble = اضعا ف تضعیف - ریڈبل
- Informatory Double = تضعیف اطلاعی - اطلاعی ڈبل
- Business Double = تضعیف سود مند - سود مند ڈبل
- Informatory redouble = اطلاعی اضعا ف تضعیف -
اطلاعی ریڈبل
- Exposed card = کھلا پتا
- Revoke = عدم پیروی رنگ
- Honour = آ نر
- Game = گیم
- Rubber = ربر
- Vulnerable = قابل خسارہ - ولنریبل
- Score = حساب
- Scoring = طریقہ حساب
-
-

Partnership = شراکت

Partner = شریک

Penalty = ہرجانہ

Undercall = کم کال

Overcall = زیادہ کال

Offender = خطاوار - خاطی

Wrong hand lead = غیر صحیح چال - غیر چال

Bridge Etiquette = برج کے آداب

Pre-emptive bid = مسدودی کال

Flag-flying = ہوائی کال - محوف کال

Sacrificial call = تباہ کن کال

Offensive game = اقدامی کھیل

Defensive game = مدافعانہ کھیل

Defensive call = مدافعانہ کال

Lead call = چال طلب کال

Psychology = نفسیات

Demand bid = تحکانہ کال

Valuation = ارزش

Plastic valuation = کامل عیار ارزش

Negative No-Trump = منفی نو ٹرمپ

Absolute Forcing = مطلقاً جبری

Semi-Forcing = نیم جبری

Interposing bid = خلل انداز کال

Semi-Game = نصف گیم

Sign-off = علامت امتناعی

Finesse = بڑے اور چھوٹے ہتے میں چھوٹا پتا بنانے
کی کوشش - فنس

Biddable Suit = کال کے لائق ہتے

Two suiter = دورنگی گنجفہ

Little Slam = چھوٹا سلام

Grand Slam = بڑا سلام

Free double = تضعیف بری الذمہ - بری الذمہ ڈبل

رنگی میں ایک کی کال

— :o: —

کٹریکٹ رج میں کال کے شروع کرنے کے لئے کم از کم $2\frac{1}{2}$ پٹ کی ضرورت ہے۔ جب اپنا گیم ہو تو تین پٹ پر کال دینا مناسب ہوگا۔ پٹ کا حساب ا کے اور بادشاہ پر کیا جاتا ہے۔ چار ا کے اور چار بادشاہ کے آٹھ پٹ ہوتے ہیں۔ اکا اور بادشاہ ایک ہی رنگ کے ہوں تو دو پٹ اور مختلف رنگ کے ہوں تو ڈیڑھ پٹ شمار ہوں گے۔ جب ایک رنگ کا اکا بادشاہ اور دوسرے رنگ کا بادشاہ اور پتا ہو تو $2\frac{1}{2}$ پٹ ہوتے ہیں اور ان پر کال دیجاسکتی ہے۔ کال کے اس طریق کو کوئٹ ٹرک سسٹم [†] کہتے ہیں۔ کال کا ایک اور طریقہ ہے جس کو آنر ٹرک سسٹم [‡] کہتے ہیں۔ اس طریق کے مد نظر کال کرنے کا اصول مندرجہ ذیل حساب کی رو سے ہے۔

ا کے اور بادشاہ کے لحاظ سے کال Quick Trick System [†] کرنے کو کہتے ہیں۔
 آنر کے لحاظ سے کال کرنے Honour Trick System [‡] کو کہتے ہیں۔





| | | |
|---------|---|------------------|
| ایک پٹ | = | اکا |
| دو پٹ | = | اکا بادشاہ |
| دیڑھ پٹ | = | اکا رانی |
| دو پٹ | = | اکا رانی غلام |
| دیڑھ پٹ | = | اکا غلام دھلا |
| ایک پٹ | = | بادشاہ رانی |
| دو پٹ | = | بادشاہ رانی غلام |
| ایک پٹ | = | بادشاہ غلام دھلا |
| آدھا پٹ | = | بادشاہ پتا |
| آدھا پٹ | = | رانی غلام دھلا |
| پاؤ پٹ | = | رانی دو پتے |
| پاؤ پٹ | = | غلام دھلا دو پتے |





مندرجہ بالا قیمتوں کے لحاظ سے اپنے پتوں کا حساب

لگا کر جب $2\frac{1}{2}$ پٹ ہو تو کال دیجاسکتی ہے۔ شریک اور محائین کی کال کے بعد پتوں کی ابتدائی قیمت میں غیر معمولی تبدیلی پیدا ہو جاتی ہے۔ مثلاً آپکے شریک یا داہنے جانب والے مخالف نے ایک سپیڈ کی کال دی اور آپکے پاس اوس رنگ کا بادشاہ ایک پتے کے ساتھ موجود ہے تو اوسکی قیمت ایک پٹ کے مساوی ہو جاتی ہے اور









اگر آپکے بائیں جانب والے مخالف نے ایک سپیڈ کہا تو آپ کے بادشاہ کی قیمت صفر کے برابر ہو جاتی ہے۔ کال کا ایک دور ختم ہونے کے بعد اپنے تیرہ پتوں میں بننے اور نہ بننے والے پتوں کا صحیح اندازہ قائم کرنے کو کامل عیار از رش کہتے ہیں۔ کال کے آغاز کے لئے صرف $2\frac{1}{2}$ کا ہونا ہی کافی نہیں بلکہ کال کے لائق پتوں کی بھی ضرورت ہے۔ کال کے لائق پتوں سے مراد اکا رانی یا اکا غلام یا بادشاہ رانی سے کم ار کم چار پتے ہیں۔ رانی غلام سے پانچ یا علام سے چھ پتوں پر بھی کال دیجاسکتی ہے۔













مندرجہ ذیل پتوں پر کال کا آغاز نہ کرنا چاہئے کیونکہ کال کے لائق پتے موجود نہیں ہیں۔





| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| x | x | x |  | (۱) |
| x | x | x | x |  |
| x | x | ب |  | |
| x | ب | ا |  | |





| | | | | | |
|---|---|---|---|---|-----|
| x | x | x | X |  | (۲) |
| | x | ر | ب |  | |
| | x | ر | ا |  | |
| x | x | x | |  | |





مندرجہ ذیل پتوں پر ایک کی کال دیجاسکتی ہے -

| | | | | | | |
|-----------|---|---|---|---|---|-----|
| ایک کلب { | | x | x | x |  | (۱) |
| | | x | x | x |  | |
| | | x | x | ب |  | |
| | x | x | ب | ا |  | |
| ایک کلب { | | X | x | ب |  | (۲) |
| | x | | x | غ |  | |
| | | | ب | ا |  | |
| | X | x | X | غ |  | |





| | | | | | | | |
|--------------|---|---|---|---|---|---|-----|
| ایک ڈیمینڈ { | | x | x | x | د |  | (۳) |
| | | | | x | x |  | |
| | | | د | غ | د |  | |
| | | | x | غ | ا |  | |
| ایک ڈیمینڈ { | | | | | د |  | (۴) |
| | | | | | x |  | |
| | x | x | x | x | د |  | |
| | | | | x | x |  | |
| ایک ہارٹ { | | x | د | غ | ب |  | (۵) |
| | | د | ر | ب | ا |  | |
| | | | | | x |  | |
| | | x | x | د | ر |  | |

| | | | | | | | | | | |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|
| ایک ہارٹ | | | | | | | | x |  | (۶) |
| | x | x | x | x | x | د | غ | |  | |
| | | | | | | د | ر | ا |  | |
| | | | | | | | ر | ا |  | |

| | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|--|--|--|--|--|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|
| ایک سپیڈ | | | | | | | | x | د | غ | ر | ب |  | (۷) |
| | | | | | | | | | x | ب | ا | |  | |
| | | | | | | x | x | د | غ | | | |  | |
| | | | | | | | | | | | | x |  | |

| | | | | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ایک سپیڈ { | x | x | x | x | x | x | x | غ |  | (۸) |
| | | | | | | | | ب | ا |  |
| | | | | | | | x | ب |  | |
| | | | | | | | | x |  | |

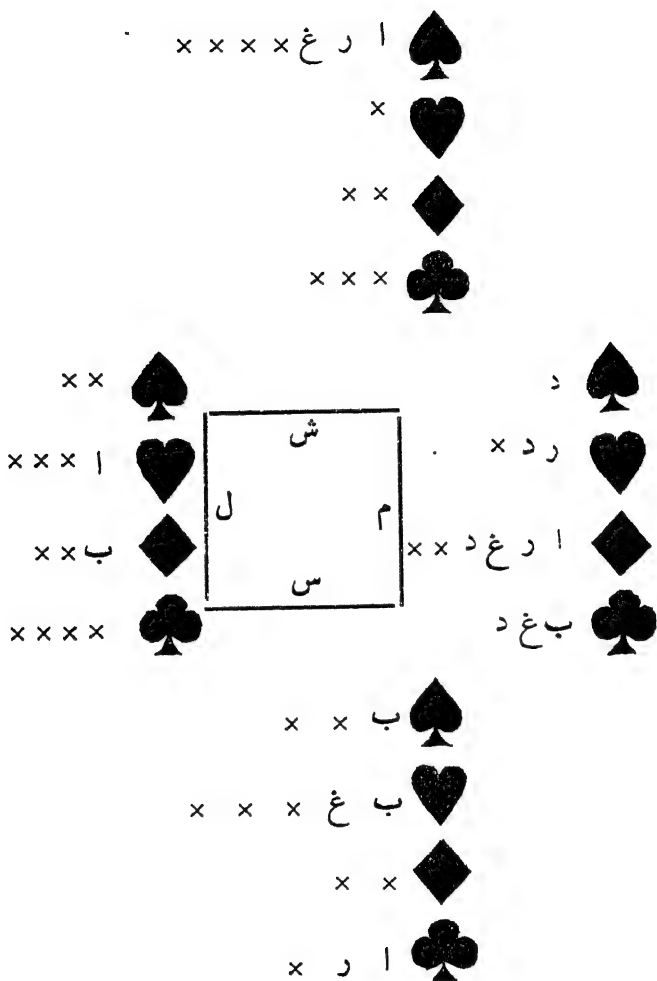
مندرجہ بالا کالیں $2\frac{1}{2}$ پٹ بتانے یا نصف گیم بنانے کی غرض سے دی جاتی ہیں۔ اس علم کی بنا پر شریک کو گیم کی کال کرنے یا مخالفین کو ڈبل کرنے میں بیحد سہولت ہوتی ہے۔ $2\frac{1}{2}$ پٹ پر صرف ایک مرتبہ کال دیجاسکتی ہے۔ دوبارہ کال دینا بالکل غلط ہے۔ البتہ $3\frac{1}{2}$ یا 4 پٹ کا گنجفہ ہو تو دوبارہ کال دیجاسکتی ہے۔ مثلاً

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|--|
| × | × | × | ر | ۱ |  |
| | × | × | ب | ۱ |  |
| | | | × | ب |  |
| | | | × | × |  |

ان پتوں پر ایک سپیڈ کہنا چاہئے اور اگر شریک نو بڈ کھدے تو دور ثانی میں دو ہارٹ کہنا چاہئے۔ جب دورنگی گنجفہ ہو تو پہلی کال اوس رنگ میں دیجانی چاہئے جس میں پتے زیادہ ہوں اور دوسری کال چار پتوں میں دیجاسکتی ہے۔ پندرہ سال قبل چار پتوں پر کال کرنا غلط تصور کیا جاتا تھا۔

موجودہ زمانے میں چار پتوں کی کال سے کریز کرنا برج سے
ناواقف ہونے کی دلیل ہے۔ صدہا گیم چار پتوں کی کال پر
بنائے جاتے ہیں۔

پہلا، دوسرا اور تیسرا کھلاڑی نو بڈ کہے تو چوتھے کھلاڑی
کو چاہئے کہ $\frac{1}{3}$ تا $\frac{1}{4}$ پٹ کے بغیر کال کا آغاز نہ کرے
کیونکہ کمزور گنچفہ پر کال دینے سے مخالفین کو دور ثانی میں
کال کرنے کا موقع ملتا ہے۔ مندرجہ ذیل مثال ملاحظہ
فرمائے۔







س نے گنجفہ تقسیم کیا اور نو بڈ کہا۔ ل نو بڈ۔ ش نو بڈ
 م ایک ڈیمینڈ س ایک ہارٹ۔ ل دو ڈیمینڈ۔ ش دو سپیڈ۔ م تین
 ڈیمینڈ۔ س چار سپیڈ۔ ل ڈبل۔ ش م اور س نو بڈ۔
 س ش کا گیم اور ربر بنگیا۔





م کو چاہئے تھا کہ کال نہ دیتا کیونکہ اوسکے گنجفہ میں
 کافی قوت موجود نہیں ہے۔





ھر کہلاڑی کو چاہئے کہ کزور کال دینے سے حتی الامکان
 احتراز کرے اور دیگر کہلاڑیوں میں اپنی کال پر اعتماد پیدا
 کرنے کی کوشش کرے۔ جب تک شریک کو آپکی کال پر
 اطمینان نہ ہو آپکی تائید کرنے میں تامل کریگا جس کی وجہ
 سے بہتیرے بنسے والے گیم تباہ ہو جائینگے۔ جس کہلاڑی
 کی کال پر برج کھیلنے والوں میں بھروسہ نہ ہو اسکا جیتنا
 ناممکن ہے۔

مندرجہ ذیل صورتوں میں چوتھا شخص کال کا آغاز
 کر سکتا ہے۔

| | | | | | |
|-----------|---|---|---|---|-----|
| { ایک کلب | x | غ | ۱ | ♠ | (۱) |
| | x | x | غ | ♥ | |
| | | ر | ب | ♦ | |
| | x | x | غ | ♣ | |

| | | | | | | | |
|--------------|---|---|---|---|---|---|-----|
| { ایک ڈیمینڈ | | x | x | ب | ا |  | (۲) |
| | | | x | غ | ب |  | |
| | x | x | x | د | ب |  | |
| | | | | | x |  | |

| | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|---|-----|
| { ایک ہارٹ | | x | د | غ | ا |  | (۳) |
| | x | x | غ | د | ب |  | |
| | | | | | ا |  | |
| | | | x | غ | د |  | |

| | | | | | | | |
|------------|---|---|---|---|---|---|-----|
| { ایک سپیڈ | x | x | x | ب | ا |  | (۴) |
| | | x | x | x | ا |  | |
| | | | | x | ب |  | |
| | | | | x | ب |  | |

ان مثالوں سے واضح ہو گا کہ مخالفین کو گیم بنانے کا کوئی موقع ہی نہیں۔ شریک کی معمولی اعانت پر ان پتوں پر گیم بنایا جاسکتا ہے۔ اگر مخالفین نے کال دینے کی جرأت کی تو ڈبل کیا جاسکتا ہے۔

نوٹرمپ کی بہ نسبت رنگ کی کال سے شریک کو پتوں کا بہتر اندازہ ہوتا ہے۔ لہذا کال کا آغاز رنگ کی کال سے کرنا نہایت کارآمد اصول ہے۔

جب آپ نے ایک کی کال دی تو آپ کے پاس کم از کم $2\frac{1}{2}$ اور زیادہ سے زیادہ پانچ پٹ کی توقع کی جاسکتی ہے۔ پانچ پٹ کے گنجفہ پر بھی ایک کی کال سے شروع کرنے میں بہت خوبیاں مضمر ہیں۔ مخالفین کو آپ کے گنجفہ کا اندازہ قائم نہیں ہو سکتا۔ شریک کو آپ کی کال پر بیحد اعتماد پیدا ہو گا۔ جب آپ کے شریک کے پاس تائید کے قابل پتے ہوں تو تائید کریگا اور آپ کو گیم بنانے کا موقع مل ہی جائیگا۔ شریک کے پاس بالکل ہی ہلکے پتے ہوں تو اوسکو خواہ مخواہ کال کرنے پر مجبور کرنا مضر ثابت ہو گا۔

جب آپ کے پاس دورنگ میں چار چار پتے ہوں
 تو دونوں رنگ میں کال نہ دیجئے تاکہ آپ کے شریک کو دورنگی
 گنجفہ کی غلط فہمی نہ ہو۔ دورنگی گنجفہ سے مراد دورنگ
 میں ۵ اور ۴، ۵ اور ۶، ۵ اور ۶، ۵ اور ۶ اور ۵ یا ۶
 اور ۶ پتے ہوتے ہیں۔ شریک کو جب دورنگی گنجفہ کا
 احتمال ہوگا تو صرف دیڑھ پٹ پر گیم کی کال کر دیگا۔ ۴ اور ۴
 کی بندش میں گیم بنانے کے لئے زیادہ قوت کی ضرورت ہے۔
 اس لئے اوس گنجفہ پر دورنگ میں کال دینا بالکل غلط ہے۔

کال کا طریقہ کتنا ہی مستند و مستحسن کیوں نہ ہو
 وقتاً فوقتاً تبدیلی کا محتاج ہے۔ کال کا ایک ہی طریقہ اختیار
 کیا جائے تو مخالفین کو پورا پورا اندازہ قائم ہو جاتا ہے۔
 لہذا کال میں ایسی تبدیلیاں پیدا کی جانی چاہئیں جن سے گنجفہ
 کی قوت اور کمزوری کا راز افشا نہونے پائے اور مخالفین
 ہمیشہ پریشان ہی رہیں مثلاً کبھی تو تین ساڑھے تین پٹ پر
 نو بڈ کھدیا اور کبھی تو صرف دو پٹ پر مخالفین کی روک تھام
 کی غرض سے کال دیدی۔ شریک اور مخالفین کی ذہانت اور
 ہنرمندی کو ملحوظ رکھ کر کال میں خفیف سا تغیر پیدا

کیا جاسکتا ہے۔ شریک اور مخالفین ذہین ، دلیر اور حساب دان ہوں تو کال میں بیحد احتیاط کرنی چاہئے شریک کمزور اور محتاط ہو اور مخالفین خائف اور مبتدی ہوں تو کال کا معیار ایک حد تک گرا دیا جاسکتا ہے۔ شریک اور مخالفین کی خصوصیات سے وقفیت کھیل میں غیر معمولی خوبی پیدا کر دیتی ہے۔

اکثر کہلاڑی مدافعانہ کال کی اہمیت سے نا آشنا ہیں حالانکہ اوسکا بروقت استعمال کھیل میں خوبی پیدا کرتا ہے اور مخالفین کو غلط راہ پر ڈالکر اپنا مطلب پورا کر لیتا ہے۔ گیم بنانے کے گنجفہ پر پورے گیم کی کال دینا اور جب گیم کا امکان نہ ہو تو نصف گیم پر اکتفا کرنا اور نیز مدافعانہ کال کے ذریعہ مخالفین کو گیم اور سلام سے روک کر خود فائدہ اٹھانا برج کے ماہر کی ادنی کارگزاری ہے۔





ایک نوٹرمپ

—:o:—





کال کے لائق رنگ نہ ہونے کی صورت میں نوٹرمپ کی کال دیجاتی ہے۔ برج میں نوٹرمپ سے زیادہ مذہذب کوئی کال نہیں۔ نوٹرمپ کے لئے کم از کم تین پٹ کی ضرورت ہے۔ کوئی رنگ بلا روک نہ ہو یا تین رنگوں میں اچھی خاصی روک ہو آپکے نوٹرمپ پر شریک کو یہ نتیجہ اخذ کرنے کا حق حاصل ہوگا کہ آپکے پاس ۴ - ۳ - ۳ - ۳ ہتے ہیں - ۴ - ۴ - ۳ - ۲ کی تقسیم پر بھی گاہے ماہے نوٹرمپ کی کال دیجاسکتی ہے حالانکہ ایک حد تک غلط ہے کیونکہ دو رنگوں میں چار چار ہتے موجود ہیں اور ان میں سے کسی ایک رنگ میں کال دیجانی چاہئے - ۴ - ۴ - ۴ - ۱ کی تقسیم پر نوٹرمپ سے کال کا آغاز کرنا سراسر غلطی ہے۔ کال سے مراد صرف یہی نہیں کہ شریک کو $\frac{1}{2}$ یا ۳ پٹ کی موجودگی سے آگاہ کر دیا جائے بلکہ کال سے پتوں کی تقسیم کی بھی اطلاع دیجاتی ہے جو نہایت اہم ہے۔ نوٹرمپ سے مراد

۳-۳-۳-۴ کی تقسیم ہے اور حکم کی بازی سے مراد ۵-۳۔
 ۴-۳-۲-۵، ۲-۲-۳-۶، ۲-۲-۴-۵، ۳-۴-۱-۶۔
 ۲-۱-۴-۴، ۱-۲-۵-۵ یا ۱-۲-۵-۱ کی بندشیں ہیں۔ حکم کی
 بازی پر نوٹرمپ کہنا شریک کو غلط فہمی میں مبتلا کرنا ہے
 جسکا نتیجہ دونوں کے حق میں مضر ثابت ہوگا۔ فرض
 کیجئے کہ آپ نے حکم کی بازی پر ایک نوٹرمپ کیا۔ آپکے
 شریک کے پاس اکا بادشاہ سے پانچ سپیڈ اور ڈیمینڈ کا اکا
 ہے۔ اوس نے آپ کے پاس تین سپیڈ کے پتوں کا حساب
 لگا کر چار سپیڈ کہا۔ آپ کے یہاں سپیڈ کا ایک ہی پتا نکلا
 نتیجہ ظاہر ہے۔ آپکی غلط کال سے آپکا شدید نقصان ہوگا
 مزید برآں شریک کو آپ کی کال پر اعتماد نہ ہوگا۔
 مندرجہ ذیل پتوں پر ایک نوٹرمپ کیا جاسکتا ہے۔

| | | | |
|---|---|---|-------|
| × | ب | ا | ♠ (۱) |
| × | ر | ب | ♥ |
| × | غ | ر | ♦ |
| × | × | × | ♣ |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| × | × | غ | د |  | (۲) |
| | | × | غ | ب |  |
| × | × | × | ا |  | |
| | | | ب | ا |  |

چند کھلاڑی صرف تین اکوں پر نوٹرمپ کہتے ہیں مثلاً





| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| | x | x | x |  |
| | x | x | 1 |  |
| | x | x | 1 |  |
| x | x | x | 1 |  |

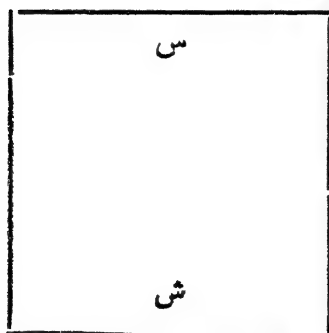
ان پتوں پر نوٹرمپ کے بجائے ایک کلب کہنا بہتر ہے کیونکہ اکوں کے سوائے کوئی آخر موجود نہیں ہے۔





اکثر مصنفین کی رائے ہے کہ حتی الامکان نوٹرمپ کی کال نہ دی جائے کیونکہ نوٹرمپ میں گیم بنانے کے لئے

زیادہ قوت کی ضرورت ہے۔ پندرہ سال قبل نوٹرمپ کو حکم کی بازی پر ہر طرح ترجیح دیجاتی تھی اور کھلاڑیوں کو نوٹرمپ کی کال دینے کا ضبط تھا۔ موجودہ زمانہ کی تحقیق اور تجربہ نے اوس اصول کو غلط ثابت کر دیا۔ اگر آپکے پاس سپیڈ یا ہارٹ میں اکا یا بادشاہ رانی سے چار پتے ہوں یا رانی غلام سے پانچ پتے ہوں تو شریک کے ایک نوٹرمپ پر سپیڈ یا ہارٹ کی کال ضرور دیجئے خاص کر جبکہ ڈیمینڈ اور کلب میں آپکے پاس کوئی روک نہ ہو۔

مندرجہ ذیل مثال ملاحظہ فرمائے۔





| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| × | × | ر | ب |  |
| × | × | غ | ا |  |
| | × | × | × |  |
| | | × | × |  |

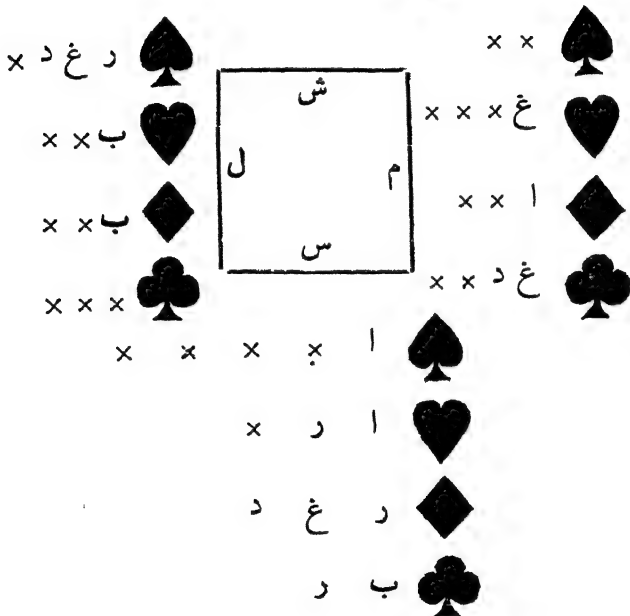


| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| × | × | × | ا |  |
| | × | ر | ب |  |
| | × | ر | ب |  |
| × | × | | غ |  |

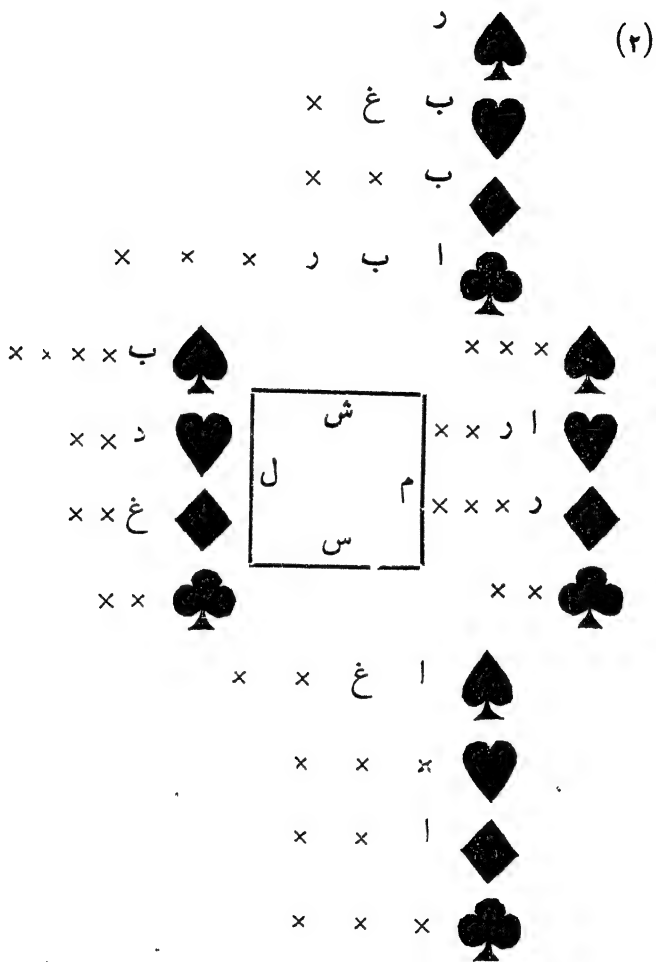
نوٹرمپ میں گیم نہیں بن سکتا۔ سپیڈ میں گیم کا بننا آسان ہے۔ ایسے بہتیرے گیم غلط کال کی وجہ سے کھودے جاتے ہیں۔ اس مثال سے میرا یہ مطلب نہیں کہ نوٹرمپ کی کال مطلق نہ دیجائے۔ جب ڈیمنڈ اور کلب میں خاصی قوت ہو اور سپیڈ اور ہارٹ میں ایک آدھ روک ہو تو کال کا آغاز تو ڈیمنڈ یا کلب سے کیجئے۔ شریک اور مخالفین کے پتوں کا کامل اندازہ قائم ہونے کے بعد بالآخر تین نوٹرمپ کی کال دیکر کھیلائے کیونکہ ڈیمنڈ اور کلب میں گیم بنانے کا امکان بہت کم رہتا ہے سپیڈ اور ہارٹ میں بھی گیم کا یقین نہ ہو تو تین نوٹرمپ کی کال دیجئے۔

مندرجہ ذیل اشکال ملاحظہ فرمائے۔

| | | | |
|----------------|---|----|---|
| | x | j. |  |
| | x | j. |  |
| | x | x |  |
| 103 | x | - |  |



س۔ ایک سپیڈ۔ ل نوڈ۔ ش ایک نوٹر مپ۔ م نوڈ۔ س تین نوٹر مپ۔ سپیڈ میں گیم ناممکن ہے۔



ش - ایک کلب - م نو بڈ - س ایک سپیڈ - ل نو بڈ - ش تین نوٹرمپ

ایک کی کال کی تائید

شریک کی تائید کے لئے کم از کم دپڑہ پٹ ہونا ضروری ہے اور کال کئے ہوئے رنگ میں اکا یا بادشاہ یا رانی سے تین پتے یا چار چھوٹے پتے ہونا لازمی ہے مثلاً

× × غ ر ♠

× × × × ♥

× ب ♦

× × ا ♣

| |
|---|
| ش |
| س |

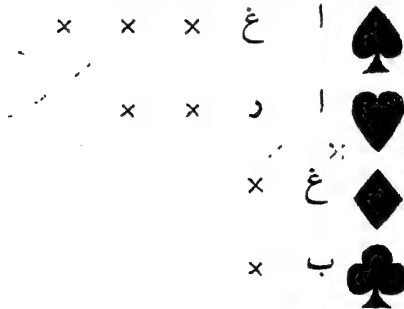
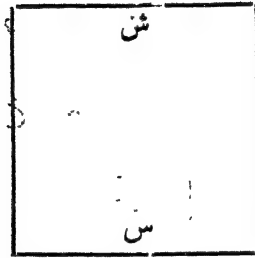
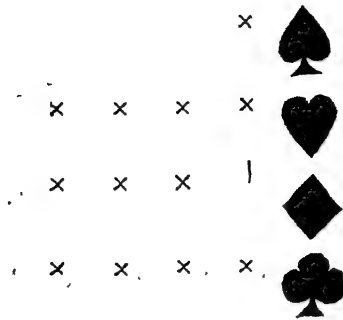
× × ب ♠

× × × ب ا ♥

× ♦

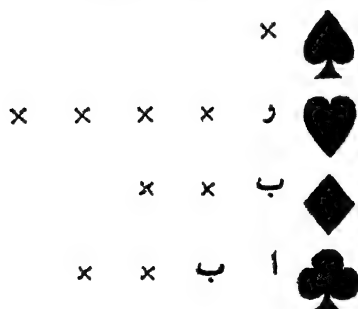
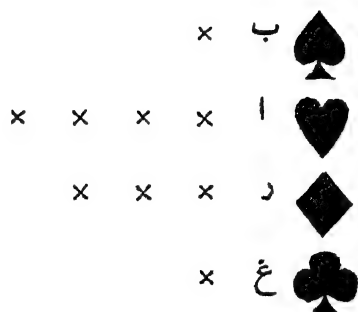
× × غ ب ♣

س کے ایک ہارٹ پر ش دو ہارٹ کہہ سکتا ہے کیونکہ حکم کے چار پتوں کے علاوہ دیڑھ پٹ موجود ہے۔ صرف دیڑھ پٹ پر ایک ہی مرتبہ تائید دیجاسکتی ہے دو یا ڈھائی پٹ پر دوسری مرتبہ بھی تائید دیجاسکتی ہے مگر دوراول میں ہی دو ڈھائی پٹ کی موجودگی کا جتا دینا بہتر ہے۔ مثلاً ایک ہارٹ پر تین ہارٹ کہنے سے شریک کو دیڑھ پٹ سے زیادہ قوت کا علم ہو جاتا ہے۔ شریک کی کال کا ایک پتا ہو اور دوسرے کسی رنگ میں کال دینا ناممکن ہو تو ایک نوٹ مپ کہنا چاہئے۔ اس سے شریک کو دوسرے رنگ میں کال دینے کا موقع مل جائیگا۔ چند ماہریں کی رائے ہے کہ اس طرح کے منفی نوٹ مپ کے لئے دیڑھ پٹ کی بھی ضرورت نہیں۔ ایک پٹ ہو تو کافی ہے مثلاً



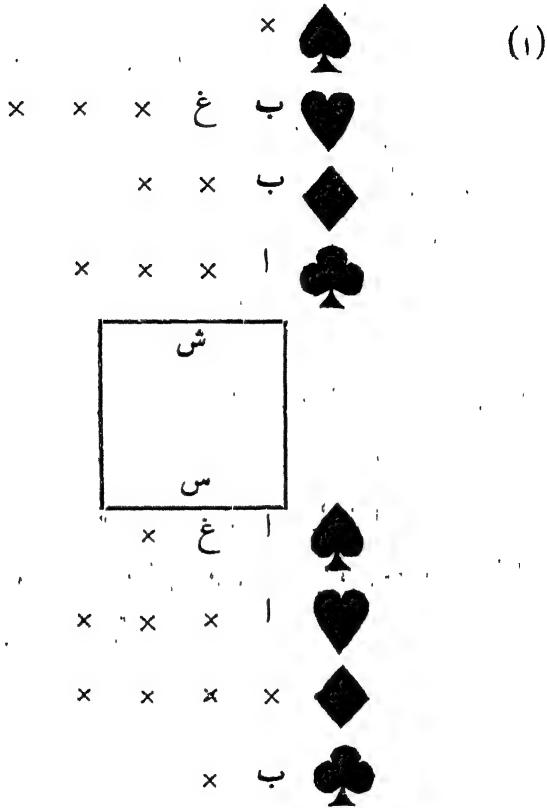
س کے ایک سپیڈ پر ش کو ایک نوٹرڈپ کہنا چاہئے۔
 س کے دو ہارٹ پر شن کو تو بلڈ کہنا چاہئے۔

جب شریک کی کال کا ایک پتا ہو اور دوسرے رنگ
میں کال کے لائق پتے ہوں تو اوس رنگ میں کال دینی
چاہئے مثلاً



س کے ایک کلب پر ش کو ایک ہارٹ کہنا چاہئے۔

شريك كے ايك نوٹرمپ پر سپيڈ اور هارٹ ميں
 كال ديچا سكتي هو تو ديچائے۔ ڈيمنڈ اور كلب ميں گيم كا امكان
 هو تو سعي كيچائے اور اگر تين رنگوں ميں اتني روڪ هو كه
 مجموعي طور پر ديڑه پٹ بن سكهے تو دو نوٹرمپ كي كال
 ديچائے۔ ديڑه پٹ سے زياده قوت موجود هونے كي صورت
 ميں گيم كي كال ديچا سكتي هے۔ $\frac{1}{2}$ پٹ پر معمولي تائيد دينے
 كے بعد شريك سے گيم كي كال كرنے كي توقع كرنا بالكل غلط
 هے كيونكه آپ كي معمولي تائيد پر شريك كو صرف ديڑه پٹ
 كي اميد هو سكتي هے اور اگر اوسكي كال قليل ترين قوت پر
 مبني هو تو اوسكا گيم كي كال كرنا ناممكن هے۔ مندرجه ذيل
 مثالیں ملاحظه فرمائے۔



س کے ایک ہارٹ پر ش کو چار ہارٹ کہنا چاہئے۔ ش نے چار ہارٹ کے بجائے دو ہارٹ کہا تو س کو تین ہارٹ کہنے کا حق حاصل نہیں ہے کیونکہ اس کی ابتدائی کال قلیل ترین قوت پر موقوف ہے۔

(۲)





| | | | |
|---|---|---|---|
| × | × | ۱ | ♠ |
| × | × | د | ♥ |
| × | | ب | ♦ |
| × | × | × | ۱ |
| | | | ♣ |

| |
|---|
| ش |
| س |

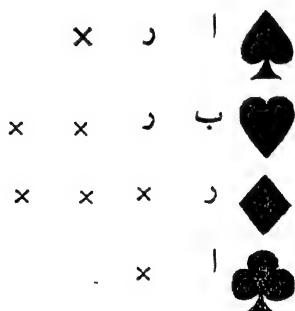
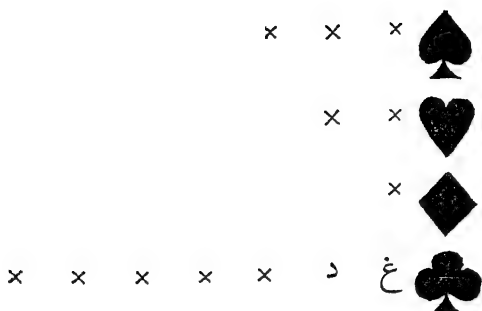
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| × | × | د | د | ♠ |
| × | | ر | ۱ | ♥ |
| × | × | | ۱ | ♦ |
| × | | غ | ب | ♣ |

س کے ایک نوٹرمپ پر ش کو تین نوٹرمپ کہنا چاہئے۔
کنٹریکٹ برج میں تائید دیتے وقت اپنی پوری قوت
سے شریک کو آگاہ کر دینا چاہئے۔

شریک کی کال پر آپ کے پاس دیڑھ پٹ موجود نہ ہو تو نو بڈ کہہ دیجئے کیونکہ کنٹریکٹ میں خالی کنٹرفہ پر کال دینا بالکل خلاف اصول ہے۔ کال پر شریک کو دیڑھ پٹ کی امید کرنے کا حق حاصل ہوگا۔ دیڑھ پٹ کی توقع پر شریک گیم کی کال کر دے تو شدید نقصان پہنچ جائیگا۔ مثلاً شریک کے ایک سپیڈ پر مندرجہ ذیل بتوں پر دو ہارٹ نہ کہئے

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|
| | | | | x | x |  |
| x | x | x | x | غ | |  |
| | | | | x | x |  |
| | | | | x | x |  |

مسٹر کلبرٹسن کی رائے ہے کہ دنیا میں کوئی ایسا اصول نہیں جس میں مستثنیات نہ ہوں۔ جب شریک نو ٹرمپ کی کال دے اور آپ کا کنٹرفہ نو ٹرمپ کے لئے بالکل نا کارہ ہو تو کسی رنگ میں غلام سے سات پتے موجود ہو۔ تو کال دیجئے۔ نو ٹرمپ کہنے والے کو چاہئے کہ کال کو بہت بلند کرنے تک شریک کو اظہار قوت یا کمزوری کا دوسرا موقع دے مثلاً



س - ایک نوٹرمپ - ش دو کلب

س - دو نوٹرمپ - ش تین کلب

س - نو بڈ

س دو نوٹرمپ کی کال دیکر ش کو تین نوٹرمپ کہنے کا موقع دیتا ہے مگر ش تین کلب کہہ کر اپنی کمزوری کا اظہار کرتا ہے۔ س کو نوٹڈ کے سوائے کوئی چارہ نہیں۔ اگر اوس نے تین نوٹرمپ کھا تو نقصان کا ذمہ اوسی کے سر رہے گا۔

کال کا آغاز کرنے والے کو شریک اور مخالفین کے کنجفہ کا مطلق اندازہ نہیں ہوتا۔ اس وجہ سے اوس کی کال اٹکل پر ہوتی ہے۔ پتے اگر مساوی طور پر تقسیم ہوں تو شریک کے پاس ایک اکے اور بادشاہ کی توقع کی جاسکتی ہے مگر یہ احتمالی تخمینہ اکثر غلط ثابت ہوتا ہے۔ شریک اور مخالفین کی کالیں سننے کے بعد کھلاڑی کو اپنے پتوں کے متعلق صحیح رائے قائم کرنے کا موقع ملتا ہے۔ لہذا دور ثانی و ثالث میں اوسکی کال ایسی ہی تلی ہونی چاہئے کہ مخالفین کو ڈبل کرنے کی جرأت نہ ہو۔

تحکمانہ کال (Command bid)

—:o:—

تحکمانہ کال سے وہ بولی مراد ہے جو گنیجفہ کی غیر معمولی قوت کا اظہار کرے اس کال سے گیم یا سلام کا تعلق مقصود ہوتا ہے۔ لہذا اس بولی پر شریک کا کال دینا ضروری ہے چاہے اوسکے پاس بالکل ہی بیکار پتے ہوں شریک کے اظہار کزوری پر گیم پر اکتفا کیا جاتا ہے اور اوسکے اظہار قوت پر سلام کی کوشش کی جاتی ہے۔ تحکمانہ کال دینے والے کے شریک کو چاہئے کہ گیم کی کال ہونے تک نو بڈ نہ کہے۔

تحکمانہ بولیاں مندرجہ ذیل اقسام کی ہوتی ہیں



- (۱) کسی رنگ میں دو کی ابتدائی کال
- (۲) شریک کی کال کو کسی دوسرے رنگ میں زائد از ضرورت ایک پٹ کے اضافہ سے نکالنا



- (۳) کسی دوسرے رنگ میں زائد از ضرورت ایک پٹ کے اضافہ سے دوبارہ کال کرنا۔
- (۴) مخالفین کے رنگ میں کال کرنا۔
- (۵) مخالفین کی چار کی کال پر چار نوٹ مپ کھنا۔
- (۶) شریک کی کال پر چار یا پانچ نوٹ مپ کھنا۔
- (۷) منتج تحکمانہ کال۔
- (۸) کلب کی تحکمانہ کال۔

I کسی رنگ میں نو کی ابتدائی کال





تحکمانہ کال کے لئے پتوں کی تقسیم کے لحاظ سے قوت درکار ہے۔ دورنگی گنجفہ ہو تو چار پٹ، کسی رنگ میں بہت زیادہ پتے ہوں تو $\frac{1}{2}$ پٹ، سہ رنگی گنجفہ ہو تو ۵ پٹ اور اگر پتوں کی تقسیم ۳-۳ ۳-۳ کی ہے تو $\frac{1}{2}$ پٹ کی ضرورت ہے مثلاً

دو رنگی گنجفہ۔
چار پٹ۔ دو سپیڈ۔





(۱)  ا ب ر غ × ×
 ا ب ر × × ×






× 

یک رنگی گنجفہ۔
 $\frac{1}{2}$ پٹ۔ دو سپیڈ۔





(۲)  ا ب ر × × × × ×
 ا ب
× 
× ب 

سہ رنگی گنجفہ۔
پانچ پٹ۔ دو سپیڈ۔

(۳)  ا ب ر × ×
×  ا ر
× غ 
×  ا ر

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|-----|
| $\left\{ \begin{array}{l} \text{چار رنگی گنجقہ۔} \\ \frac{1}{2} \text{ پٹ۔ دو سپیڈ۔} \end{array} \right.$ | 1 | ب | ر | غ |  | (۴) |
| | x | ب | | |  | |
| | x | ر | | |  | |
| | x | د | | غ |  | |

جب حکم میں کمزوری ہو تو $\frac{1}{2}$ پٹ کے موحود ہونے پر بھی دو کے عوض ایک کی کال دینا بہتر ہے مثلاً

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| x | x | x | ب | 1 |  |
| | x | x | | |  |
| | | | x | 1 |  |
| x | x | | ب | 1 |  |

مندرجہ بالا پتوں میں پانچ پٹ تو ہیں مگر حکم میں کافی قوت نہیں ہے۔ لہذا دو سپیڈ کی کال غلط ہے۔ حکم میں ایک پٹ کے سوائے سب پٹ بن سکنے کی صورت میں ہی تحکمانہ کال دیجاسکتی ہے۔ معمولی قوت پر تحکمانہ کال

دینا نقصان کا باعث ثابت ہوگا۔ عام طور پر شریک کو کال دینے کے لئے مجبور کرنے کے بجائے اوسکے اختیار پر چھوڑ دینا راج کا ایک نہایت عمدہ اصول ہے۔ تحکمانہ بولی پر شریک کال دینے پر مجبور ہو جاتا ہے اور آپکی ایک کی کال پر شریک اپنے اختیار سے کام لیسکتا ہے۔

تحکمانہ بولی پر شریک کی کال

(۱) جب اوس کے پاس بالکل خالی گنجہ۔ فہ ہو تو دو نوٹرمپ کہنا چاہئے۔

(۲) جب اوسکے پاس $1\frac{1}{2}$ یا دو پٹ موجود ہیں مگر کسی رنگ میں کال نہ دی جاسکتی ہو اور شریک کے رنگ میں حسب قاعدہ تائید کرنا ناممکن ہو تو تین نوٹرمپ کہنا چاہئے۔

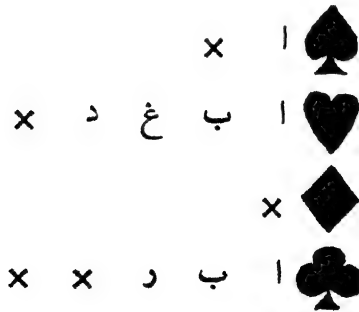
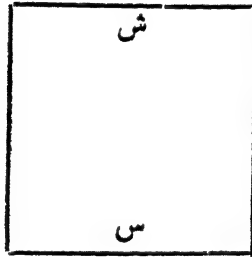
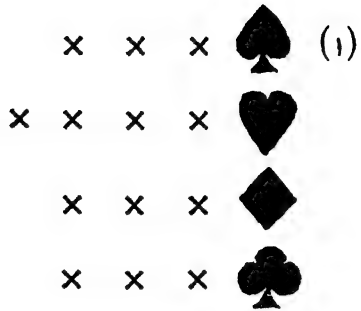
(۳) تحکمانہ بولی پر مخالفین کال دیدین تو شریک کو نوٹڈ کھدینا چاہئے جبکہ اوسکے پاس تائید کے قابل گنجہ نہ ہو کیونکہ اس صورت میں شریک کال دینے پر مجبور نہیں ہے۔

(۴) جب اوس کے پاس $2\frac{1}{2}$ پٹ ہوں اور کسی رنگ میں کال نہ دیجاسکتی ہو تو چار نوٹ مپ کہنا چاہئے۔

(۵) جب اوسکے پاس کسی رنگ میں دیڑھ پٹ موجود ہو تو اوس رنگ میں کال دینی چاہئے۔

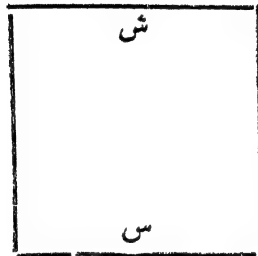
(۶) جب اوسکے پاس ایک پٹ موجود ہو اور تحکمانہ کال کے رنگ میں رانی یا غلام سے چار پتے ہوں تو تائید کرنی چاہئے۔

مندرجہ ذیل اشکال ملاحظہ فرمائے۔



س دو کلب - ش دو نوٹرمپ - س چار ہارٹ - ش نو بڈ

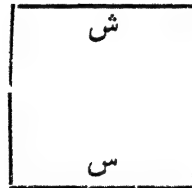
× × × × د ♠ (۲)
 × × د ♥
 × × د ♦
 × × ♣



× غ ۱ ♠
 × غ ۱ ♥
 ب ۱ ♦
 × × غ د ۱ ♣

س دو کلب - ش دو نوٹرمپ - س تین نوٹرمپ - ش نو بڈ

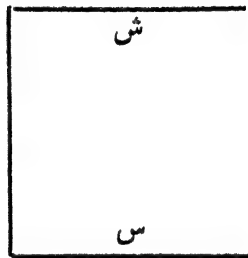
(۳) ♠ ب ر
 ♡ ب غ × ×
 ♦ × × ×
 ♣ × × × ×



 ♠ | ×
 ♡ | ر × ×
 ♦ ×
 ♣ | ب ر غ × ×

س دو کلب - ش تین نوٹرمپ - س چار نوٹرمپ - ش پانچ کلب
 س چہ کلب

(۴) ♠ ب ر ×
 ♡ ب × ×
 ♦ ا ب × ×
 ♣ × × ×



 ♠ ا ×
 ♡ ا ر × ×
 ♦ ×
 ♣ ا ب ر غ × ×

س دو کلب - ش چار نوٹ رمپ - س سات کلب

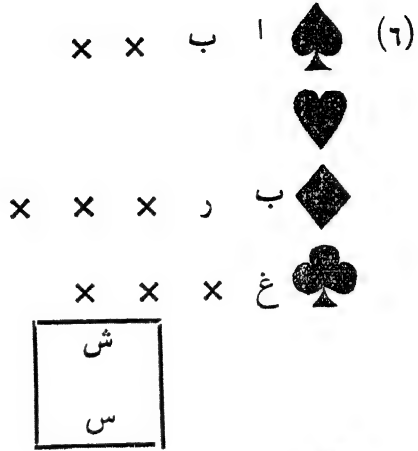
(۵) ♠ ب ر د x x
 ♥ x
 ♦ x x x
 ♣ ا ر x x

| |
|---|
| ش |
| س |

♠ ا غ x x
 ♥ ا ب
 ♦ ا ب ر x x
 ♣ x x

| | | | |
|---|-------------|---|--------------|
| ش | دو سپیڈ | س | دو ڈیمینڈ - |
| و | چار کلب | و | تین ڈیمینڈ - |
| و | پانچ نوٹرمپ | و | چار نوٹرمپ - |
| | | و | سات سپیڈ - |

ایک کی کال پر شریک کو چاہئے کہ دور اول میں ہی
اپنی پوری قوت کا اظہار کر دے مگر تحکمانہ کال کے بعد
قوت کا اظہار تدریجی طور پر کیا جاسکتا ہے کیونکہ گیم تک
کال کا جاری رکھنا لازمی ہے۔ وقت واحد میں کال کو
انتہائی بلندی پر پہونچا دیے سے گنجفہ کے متعلق وہ علم نہیں
ہوسکتا جو تدریجی کال سے ہوسکتا ہے۔















نوٹ - دو نوٹرمپ تحکمانہ کال نہیں ہے -

II شریک کی کال کو

کسی دوسرے رنگ میں زائد از
ضرورت ایک پٹ کے اضافہ سے نکالنا

—:o:—

شریک کی کال پر کسی دوسرے رنگ میں زائد از
ضرورت ایک پٹ کے اضافہ سے کال کرنے کو تحکمانہ بولی
کہتے ہیں۔ اس طرح کی کال کے لئے کم از کم $\frac{1}{4}$ پٹ کی
ضرورت ہے۔ شریک کے ایک کلب پر مندرجہ ذیل کسی
گنجفہ پر تحکمانہ کال دیجاسکتی ہے۔

| | | | | | | | | | | |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|-----|
| دوہارٹ | | | | × | ب | |  | (۱) | | |
| | × | × | | ر | ب | |  | | | |
| | | | | × | غ | ر |  | | | |
| | | | | | × | × |  | | | |
| دوسپیڈ | | | | × | × | × | ر | ب |  | (۲) |
| | | | | × | × | × | ر | |  | |
| | | | | | | | × | |  | |
| | | | | | | | | × |  | |
| دوڈیمینڈ | | | | | × | ر | |  | (۳) | |
| | | | | | | × | |  | | |
| | × | × | × | غ | ر | ب |  | | | |
| | | | | | × | × |  | | | |

اس نوعیت کی تحکمانہ کال پر بھی سو دمند ڈبل یا کیم تک کال جاری رکھی جانی چاہئے۔ لہذا اس کال پر شریک کو چاہئے کہ مندرجہ ذیل میں سے کوئی ایک کال دے۔

(۱) جس رنگ میں پہلے کال دی گئی تھی اس میں دوبارہ کال دیجانی چاہئے بشرطیکہ اس رنگ میں کافی قوت موجود ہو۔





(۲) $2 - \frac{1}{2}$ پٹ سے زیادہ قوت موجود نہ ہو تو دو نو ٹرپ کھما چاہئے۔

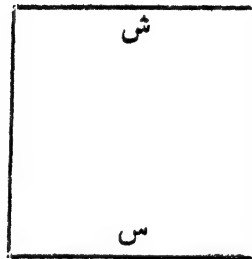
(۳) $3 - \frac{1}{2}$ پٹ ہوں تو تین نو ٹرپ کھما چاہئے۔





(۴) شریک کے رنگ میں رانی سے چار پتے ہو تو اعانت کیجانی چاہئے۔

(۵) ممکن ہو تو کسی دوسرے رنگ میں کال دیجانی چاہئے۔ مندرجہ ذیل مثالیں ملاحظہ فرمائے۔

(۱)

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | x | |  |
| | | | | | ر | |  |
| x | x | x | x | ر | | |  |
| | | | | x | x | x |  |



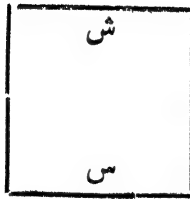
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | x | x |  |
| | | | | | x | x |  |
| | | | | x | ب | |  |
| x | x | د | ر | ب | | |  |

س ایک کلب - ش دو ڈیمینڈ

دو تین کلب

تین کلب سے اوس رنگ میں زبردست قوت مراد ہے -

× × × ♠ (۲)
 × د غ ب ا ♥
 × × ♦
 × ر ا ♣

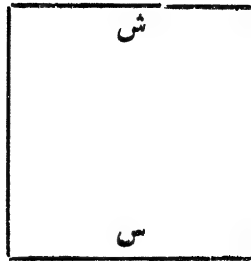


× × د ♠
 × × × ♥
 × × × ب ا ♦
 × ب ♣

س ایک ڈیمینڈ - ش دوہارٹ
 و دو نوٹرمپ (۲ $\frac{1}{2}$ پٹ سے زیادہ قوت موجود نہ ہونے
 کی دلیل ہے)

(۳)

| | | | |
|---|---|---|---|
| | x | ب | ♠ |
| | x | x | ♥ |
| x | x | غ | ♠ |
| | x | x | ♣ |



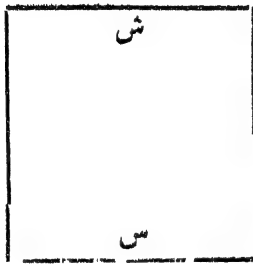
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | x | ر | ا | ♠ |
| x | x | x | ب | ♥ |
| | x | x | ر | ♠ |
| | x | غ | | ♣ |

س ایک ہارٹ - ش تین ڈیمڈ

دو تین نوٹرمپ ($3\frac{1}{2}$ پٹ مراد ہے)

(۴)

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | x | x | ♠ |
| | | | ۱ | ♥ |
| | x | ر | | ♦ |
| | x | x | ر | ♣ |
| x | x | x | ب | ۱ |



| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| x | x | ب | ۱ | ♠ |
| x | x | x | غ | ♥ |
| | | | ب | ♦ |
| x | x | x | ر | ♣ |

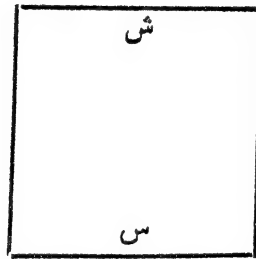
س ایک سپیڈ ۔ ش تین کلب
 دو چار کلب (دانی سے چار پتے بتانا مقصود ہے)

× × × ♠ (۵)

× × ا ♥

× ب ♦

× × ر ب ا ♣



× × ب ا ♠

× × × ر ب ♥

× د ♦

× غ ♣

س ایک ہارٹ - ش تین کلب
 دو تین سپیڈ (دورنگی گنیفہ مراد ہے)
 نوٹ - مخالفین کی کال پر ایک پٹ کے اضافہ سے کال دیجائے
 تو تحکیم نہ کال ہے -

III کسی دوسرے رنگ میں زائد از ضرورت ایک پٹ کے اضافہ سے دوبارہ کال کرنا

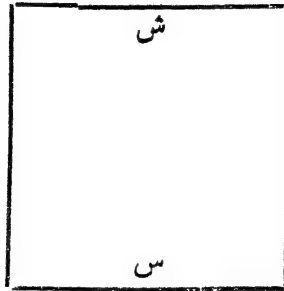
—:o:—

کال کا آغاز کرنے والا، اپنے شریک کی کال کے بعد، کسی دوسرے رنگ میں زائد از ضرورت ایک پٹ کے اضافہ سے دوبارہ کال دے تو وہ تحکمانہ کال متصور ہوگی۔
مثلاً

س ایک کلب۔ ل نوبڈ۔ ش ایک ڈیمینڈ۔ م نوبڈ س دوہارٹ۔

س کے دوہارٹ تحکمانہ کال ہے۔ حسب اصول ش کا دوبارہ کال کرنا ضروری ہے۔ س کے ایک کلب پر ل یا م نے ایک ڈیمینڈ کہا ہو اور ش نے نوبڈ کہا ہو تو س کے دوہارٹ پر ش جواب دینے پر مجبور نہیں ہے کیونکہ س کو ش کے پاس قابل تائید گنجفہ کا نہ ہونا معلوم ہو چکا تھا۔ اس نوعیت کی تحکمانہ کال کے لئے ۴ پٹ کے دورنگی گنجفہ کی ضرورت۔ مندرجہ ذیل مثالیں ملاحظہ فرمائے۔

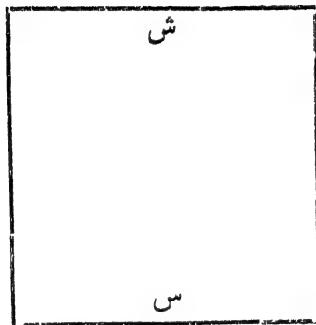
(۱) ♠ × ×
 ♡ × × غ
 ♦ × × ب
 ♣ × × ر ا



♠ | ب × × ×
 ♡ | ب × × ×
 × ♦
 × × ♣

س ایک سپیڈ۔ ش دو کلب۔ س تین ہارٹ۔ ش چار ہارٹ

(۲) ♠ × ×
 ♥ ۱ ب × × ×
 ♦ ر ×
 ♣ ر × × ×



♠ ×
 ♥ ×
 ♦ ۱ ب غ × ×
 ♣ ۱ ب غ × × ×





س ایک کلب - ش ایک ہارٹ - س تین ڈیمڈ - ش پانچ کلب
 س چھ کلب





IV مخالفین کے رنگ میں کال کرنا

—:0:—

مخالفین کے ایک سپیڈ پر دو سپیڈ کہنا تحکمانہ کال ہے ۔
یہ کال اوسوقت دیجاتی ہے جبکہ سپیڈ موجود ہی نہ ہو یا
سپیڈ کا اکا یا ایک پتا ہو اور باقی تین رنگ میں زبردست
قوت موجود ہو ۔ اس کال کا یہ مقصد ہے کہ شریک اپنا
رنگ بتائے اور گیم تک کال کو جاری رکھے ۔ مندرجہ ذیل
مثالیں ایک سپیڈ پر دو سپیڈ کہنے کی ہیں ۔

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|-----|
| | | | | | — | ♠ | (۱) |
| x | x | غ | ر | ب | | ♥ | |
| | | x | ب | ا | | ♦ | |
| x | x | غ | ر | ا | | ♣ | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|-----|
| | | | | ۱ |  | (۲) |
| | | × | ر | ب |  | |
| | × | × | ر | ۱ |  | |
| × | × | × | ب | ۱ |  | |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|-----|
| | | | | × |  | (۳) |
| × | × | ب | ۱ | |  | |
| × | غ | ر | ب | |  | |
| × | × | ب | ۱ | |  | |





نوٹ - ایک سپیڈ پر دو سپیڈ کہنے کے بجائے ایک سپیڈ کو
ڈبل بھی کیا جاتا ہے -

V مخالفین کی چار کی کال پر

چار نو ٹرمپ کھنا

—:0:—

مخالفین کی چار کی کال پر چار نو ٹرمپ کھنا تحکمانہ کال ہے۔ اس سے مراد یہ ہے کہ بشریک کسی رنگ میں کال دے اس نوعیت کی کال کے لئے بیحد زبردست گنجفہ کی ضرورت ہے۔ مثلاً مندرجہ ذیل گنجفہ پر چار سپیڈ پر چار نو ٹرمپ کہا جاسکتا ہے۔

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | |  |
| x | x | غ | ب | ا |  |
| | x | ر | ب | ا |  |
| | | ر | ب | ا |  |

چند کھلاڑیوں کا خیال ہوگا کہ اس گنجفہ پر چار نو ٹرمپ کے عوض پانچ ہارٹ کہا جاسکتا ہے مگر یہ خیال بالکل

غلط ہے کیونکہ شریک کے پاس ہارٹ کا ایک ہی پتا ہو تو
 اتنا زبردست گنجفہ تباہ ہو جائیگا۔ برخلاف اس کے شریک
 کو کال دینے کے لئے مجبور کرنے سے جو چار یا پانچ پتوں
 کی کال ہوگی اوس میں سلام بن سکتا ہے۔

مسدودی کال (Pre-emptive bid) کی قوت کو توڑنے
 کی غرض سے یہ کال ایجاد کی گئی ہے۔

VI شریک کی کال پر چار یا پانچ نوٹرمپ کہنا

—————:O:—————

شریک کی کال پر چار نوٹرمپ کہنا ایسی تحکمانہ کال ہے
 جس کا جواب دینا لازم ہے۔ یہ کال گیم تک پہنچنے کے
 بعد سلام بنانے کے لئے دیجاتی ہے۔ چار نوٹرمپ سے مراد
 یہ ہے کہ میرے پاس تین اکے یا دو اکے اور کال کئے
 ہوئے رنگ کا بادشاہ موجود ہے۔ اور پتوں میں اتنی
 قوت ہے کہ دونوں کے کال کئے ہوئے رنگوں میں پانچ

بہ آسانی بن سکتے ہیں۔ اس کال کا جواب مندرجہ ذیل
تین طریقے سے دیا جاتا ہے۔

(۱) چہہ کی کال کی قوت نہ ہو اور شریک کو سلام سے
منع کرنا مقصود ہو تو دونوں کے کال کٹے ہوئے رنگوں
میں سے کتر رنگ میں پانچ کی کال دیجائے۔

(۲) دونوں کے کال کٹے ہوئے رنگوں میں سے کسی
رنگ میں چہہ کی کال کرنے کی قوت موجود ہو تو چہہ
کی کال دیجائے۔

(۳) دوا کے یا ایک اکا اور کال کٹے ہوئے رنگوں کے
بادشاہ موجود ہوں تو پانچ نوٹ رپ کہا جائے۔

کال کے دوران میں چار نوٹ رپ کی کال ہونے سے
پہلے پانچ نوٹ رپ کہا جائے تو تین اکے اور کال کٹے ہوئے
رنگ کا بادشاہ مراد ہے۔ اس کا جواب دو طریقے سے
دیا جاتا ہے۔

(۱) کال کے دوران میں جس رنگ میں مشترکہ قوت
کا اظہار ہو چکا ہو اس میں چہہ کی کال دیجاتی ہے۔

(۲) چوتھا اکا اور گنجفہ میں غیر معمولی قوت ہو تو
سات کی کال دیجاتی ہے۔

ایک ہی شخص چار اور پانچ نوٹرپ کی کال دے تو
اوسکا مطلب یہ ہے کہ اوسکے پاس چاروں اکے موجود ہیں۔
چار اور پانچ نوٹرپ کی کال اوسوقت دیجاتی ہے جبکہ
آپکا شریک آپکی کال پر زائد از ضرورت ایک پٹ کے اضافہ
سے کال دیکر گنجفہ کی قوت کا اظہار کرے۔

مسٹر کلبرٹسن کے سلام کے طریقہ میں چار او، پانچ
نوٹرپ کو بیحد اہمیت حاصل ہے۔ مندرجہ ذیل اشکال جو
صاحب موصوف کی مشہور کتاب سے ماخوذ ہیں۔ ملاحظہ
فرمائے۔

(۱) س ایک سپیڈ - ش تین ہارٹ
دو تین سپیڈ - دو چار نوٹرپ

س کے ایک سپیڈ پر ش کی تحکانہ کال سے مراد $\frac{1}{3}$ پٹ کا
گنجفہ ہے۔ س کے تین سپیڈ کا مطلب یہ ہے کہ اوسکے
پاس معمولی قوت کے چھ پتے یا خاصی قوت کے پانچ

بتے موجود ہیں ورنہ وہ چار سپیڈ کہہ کر اپنی زبردست قوت کا اظہار کرتا۔ ش کے چار نوٹرمپ کا مفہوم یہ ہے کہ اوسکے پاس تین اکے یا دواکے اور سپیڈ یا ہارٹ کا بادشاہ ہے اور سپیڈ یا ہارٹ میں پانچ بہ آسانی بن سکتے ہیں۔ س کا جواب کیا ہوگا؟ اگر وہ پانچ نوٹرمپ کہے تو بقیہ دواکے بتا رہا ہے۔ اگر وہ پانچ ہارٹ کی کال دے تو شریک کو سلام کی کال کرنے سے منع کر رہا ہے اور اگر وہ چہہ ہارٹ کی کال دے تو دونوں اکوں کی عدم موجودگی اور صرف چھوٹے سلام کا امکان بتا رہا ہے۔

س ایک ہارٹ ۔ ش دو سپیڈ
 دو چار ہارٹ ۔ دو پانچ نوٹرمپ
 دو سات ہارٹ ۔

س کے ایک ہارٹ پر ش کی کال $3\frac{1}{2}$ پٹ بتا رہی ہے۔ س کے چار ہارٹ سے اوس رنگ میں زبردست قوت کا اظہار ہے۔ ش کی پانچ نوٹرمپ کی کال تین اکے اور سپیڈ یا ہارٹ کا بادشاہ بتاتی ہے۔ س کا سات ہارٹ کہنا جبکہ اوسکے پاس چوتھا اکا اور ہارٹ میں زبردست قوت موجود ہے

بالکل جائز ہے۔

- (۳) س ایک ہارٹ - ش تین ڈیمنڈ
و تین سپیڈ - و چار نوٹرمپ
و پانچ ڈیمنڈ - و پانچ نوٹرمپ
و چھ ڈیمنڈ - و چھ ہارٹ

س کے ایک ہارٹ پر ش اپنی غیر معمولی قوت بتا رہا ہے۔
س دوسرے رنگ میں کال کرتا ہے۔ ش کے چار نوٹرمپ
سے تین اکے یا دو اکے اور سپیڈ، ہارٹ یا ڈیمنڈ کا بادشاہ
مراد ہے۔ س دونوں کے کال کئے ہوئے رنگوں میں
سے ادنیٰ ترین رنگ میں کال دیکر شریک کو سلام تک
پہونچنے سے منع کر رہا ہے۔ ش کے پانچ نوٹرمپ کا مطلب
یہ ہے کہ اوس کے پاس چاروب اکے ہیں۔ س کے چھ
ڈیمنڈ سے ہارٹ اور سپیڈ میں کمزوری کا اظہار ہے۔ مشترکہ
کال سے ش یہ رائے قائم کرتا ہے کہ ڈیمنڈ کی بہ نسبت ہارٹ
میں چھ کا بننا زیادہ آسان ہے۔

(۴) ♠ ا ب ر × ×
 ♡ ب
 ♦ ب غ × ×
 ♣ × × ×





| |
|---|
| ش |
| س |

 ♠ × ×
 ♡ ا ر × ×
 ♦ ا ر × × ×
 ♣ ا ×





س ایک ڈیمینڈ - ش دو سپیڈ
 دو تین ہارٹ - دو چار ڈیمینڈ
 دو چار نوٹرمپ - دو سات ڈیمینڈ

س کے ایک ڈیمینڈ پر ش کی تحکمانہ کال ایک حد تک کمزور ہے
 مگر سپیڈ اور ڈیمینڈ کی قوت کے لحاظ سے جائز ہے۔ س -
 تین ہارٹ سے ش کو معلوم ہو گیا کہ س کے پاس پانچ ڈیمینڈ

اور چار ہارٹ ہیں۔ ش ڈیمینڈ میں تائید کرتا ہے۔
 س چار نوٹر مپ کہہ کر تین ا کے بتا رہا ہے۔ ش ہارٹ کے
 بادشاہ اور سپیڈ کے پانچ پتوں کی بناء پر سات ڈیمینڈ کہتا ہے۔

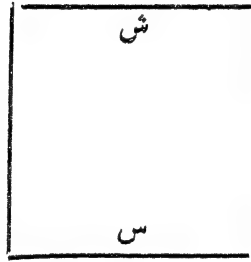
| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| × | × | د | غ | ب | ا |  | (۵) |
| | | | | × | × | ا |  |
| | | | | | × | × |  |
| | | | | | × | × |  |

| |
|---|
| ش |
| س |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | د |  |
| | | | | × | × |  |
| × | × | ، | ب | ا | |  |
| × | × | × | ب | ا | |  |

ش ایک سپیڈ - س تین ڈیمینڈ
 دو چار سپیڈ (اطہار قوت) - دو چار نوٹر مپ (دوا کے اور بادشاہ)
 دو پانچ نوٹر مپ (بقیہ دوا کے) - دو سات سپیڈ

(۶) ♠ ×
 ♥ ب ر غ × × ×
 ♦ ب ر غ د
 ♣ ب ر



♠ | ب ر × ×
 ♥ | د × ×
 ♦ ×
 ♣ | × ×

س ایک سپیڈ - ش تین ہارٹ
 دو پانچ نوٹرمپ (تین ا کے) - دو چھ ہارٹ
 ش کے پاس اگر ڈیمٹڈ کا اکا ہوتا تو سات ہارٹ کہتا۔

| | | | | |
|---|---|---|---|-----|
| x | x | ۱ | ♠ | (۷) |
| | ب | ۱ | ♥ | |
| | x | ۱ | ♦ | |
| x | x | x | ر | ب |
| | | | ش | |
| | | | س | |
| x | x | x | غ | ب |
| | | x | x | ♠ |
| | | x | x | ♥ |
| | | x | x | ♦ |
| | | x | غ | ♣ |

ش دو کلب - س دو سپیڈ
 دو تین کلب - دو تین سپیڈ
 دو چار نوٹرمپ - دو پانچ سپیڈ
 دو پانچ نوٹرمپ - دو سات سپیڈ

ش کی تحکمازہ کال پر دو سپیڈ کہہ کر س اپنا ایک پٹ بتاتا ہے۔
 ش کے تین کلب پر س کے تین سپیڈ سے اوس رنگ میں
 قوت کا اظہار ہے۔ ش کی چار اور پانچ نوٹرمپ کی کال چار

ا کے بتا رہی ہے۔ س اس توقع پر سات سپیڈ کہتا ہے کہ وہ اپنے ہارٹ اور ڈیٹھ کے پتے ش کے کلب پر یہ بند کرے سکیگا۔

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|-------|
| x | x | x | ب | ا | ♠ (۸) |
| | | | | x | ♥ |
| | x | x | x | ر | ♦ |
| | | x | ر | ب | ♣ |

| |
|---|
| ش |
| س |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| x | x | x | غ | ر | ♠ |
| | | | x | ا | ♥ |
| | x | x | ب | ا | ♦ |
| | | | x | ا | ♣ |

س ایک سپیڈ - ش چار سپیڈ (زبردست قوت)
 دو چار نوٹرمپ (تین ا کے) - دو پانچ نوٹرمپ (سپیڈ کا اکا بادشاہ)
 دو سات سپیڈ -

منتج تحکمانہ کال

VII

—:0:—

مندرجہ بالا تحکمانہ بولایوں کے ماسوائے کھیل کے دوران میں چند ایسی کالیں پیش آتی ہیں جنکو موقع کے لحاظ سے تحکمانہ تصور کر کے جواب دینے کی ضرورت ہے۔ اس طرح گیم تک مجبور کرنے والی کال دو صورتوں میں پیش آتی ہے۔

(۱) جبکہ کھلاڑی اپنے شریک کی کال پر ایک یا دونو ٹمپ کہے اور شریک دوبارہ کال دے۔

(۲) جبکہ کھلاڑی اپنے شریک کی کال کی تائید کرے اور شریک کسی دوسرے رنگ میں دوبارہ کال دے۔

منتج تحکمانہ کال کی مثالیں ملاحظہ فرمائے

(۱) س ایک ہارٹ - ش ایک سپیڈ
 دو ڈیمینڈ - دو دونو ٹمپ

وہ تین ڈیمینڈ یا تین ہارٹ یا تین سپیڈ کہنا منتج
تھکانہ کال ہے۔ ش کو چاہئے کہ چار ہارٹ یا چار سپیڈ یا
تین نوٹرمپ کہے۔

(۲) س ایک ہارٹ ۔ ش تین نوٹرمپ
وہ چار ڈیمینڈ (منتج تھکانہ کال) ش کو کال کرنا لازم ہے

(۳) س ایک سپیڈ ۔ ش دو نوٹرمپ
وہ تین ہارٹ (منتج تھکانہ کال)
1007
(۴) س ایک سپیڈ ۔ ش دو سپیڈ

وہ تین ہارٹ (منتج تھکانہ کال)

(۵) س ایک سپیڈ ۔ ش دو نوٹرمپ
س تین ہارٹ (منتج تھکانہ کال) ۔ ش تین سپیڈ (منتج تھکانہ کال)
منتج تھکانہ کال میں کال کو حتی الامکان پست رکھا
جاتا ہے تاکہ نوٹرمپ میں گیم بنانے کا امکان باقی رہے۔

VIII کلب تسی تحکماند کال

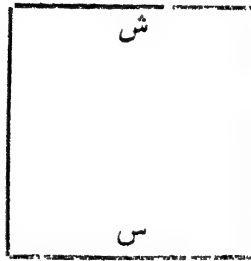
Big Club Bid

—:0:—

چند ک۔ ہلاڑی پانچ پٹ کے کنجفہ پر ایک کلب کی کال دیتے ہیں اس کال کے لئے کلب میں قوت کی ضرورت نہیں۔ کلب کے ایک پتے پر بھی یہ کال دیجاسکتی ہے۔ اس کال پر شریک اپنے کنجفے کی قوت یا کمزوری کے جتانے پر مجبور ہے۔ جبکہ اوس کے پاس دو پٹ ہوں تو ایک نوٹرمپ کہتا ہے اور جب دو پٹ موجود نہ ہوں تو ایک ڈیمینڈ تھتا ہے۔ اس ابتدائی دریافت کے بعد ایک کلب کی کال کرے والا اپنی حقیقی کال کرتا ہے اور شریک کی قوت کا صحیح اندازہ قائم کرتا ہے۔

مندرجہ ذیل مثالیں ملاحظہ فرمائے۔

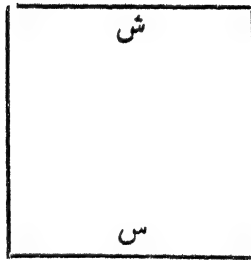
(۱) ♠ ا ب × ×
 ♡ ب غ × ×
 × × × ×
 × × × ♣



 × × ♠
 × × × ر ا ♡
 × × ر ب ا ♦
 × ♣

س ایک کلب - ش ایک نورمپ
 دو ڈیمڈ - دو سپیڈ
 دو تین ہارٹ - دو چار ہارٹ
 دو چھ ہارٹ -

× × × × × غ ♠ (۲)
 × × × ب ♥
 × ♦
 × × ♣



 × × ♠
 × × × ر ا ♥
 × × ر ب ا ♦
 × ♣

س ایک کلب - ش ایک ڈیمینڈ
 دو دو ڈیمینڈ - دو دو سپیڈ
 دو تین ہارٹ - دو چار ہارٹ

اس نوعیت کی تحکمانہ کال میں یہ خوبی ضرور ہے کہ کال کے بلند ہونے تک کہہ لاڑی اپنے گنجفے کے متعلق پوری اطلاع شریک کو دے سکتا ہے مگر اس کال کا اختیار کرنے والا کلب اور ڈیمینڈ میں $\frac{1}{2}$ ۔ ۲ پٹ بتانے والی کال سے بالکل محروم ہو جاتا ہے اور اگر اوسکو کلب اور ڈیمینڈ کی کال دینی ہو تو دو کی کال دیتا ہے تاکہ شریک کو تحکمانہ کال کی غلط فہمی نہ ہو۔ کلب کی تحکمانہ کال میں ایک بڑا نقص یہ ہے کہ مخالفین کو چال طلب کال (Lead call) سے روکا نہیں جاسکتا۔ ایک کلب ہر ایک ہارٹ کہتا بہت آسان ہے مگر دو سپیڈ کی ابتدائی کال پر تین کی چال طلب کال تقریباً ناممکن ہے کیونکہ ڈبل کا اندیشہ لگا رہتا ہے۔

تحکمانہ کال کے جواب میں اگے بتانا

—:o:—

چند کہلاڑی تحکمانہ طلب کال کے جواب میں اگے اور بادشاہ بتاتے ہیں تاکہ شریک کو گیم یا سلام تک پہنچنے میں سہولت ہو۔ اشکال ذیل ملاحظہ فرمائے۔

(1)



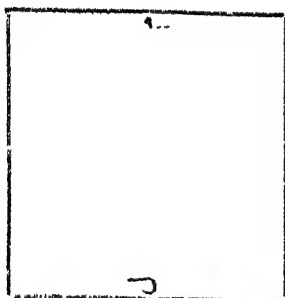
- J. - x

J. 7 J. x

7 x x

x

x



x - x -

x x x x









x x x x

x

م دو سپید
دو تین ڈیمل
چھ سپید

- - -

ل تین کلب
و تین هارٹ

| | | | |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
| ۱ | ج | غ | ر |
| ج | × | × | × |
| ر | | × | × |
| ر | | × | |
| <div style="border: 1px solid black; width: 300px; height: 150px; margin: 10px auto; position: relative;"> ج ر </div> | | | |
|  |  |  |  |
| غ | ۱ | ۱ | ج |
| × | ر | | ر |
| × | × | | |
| × | × | | |
| × | × | | |

م ایک سپیڈ - تین ہارٹ

دو چار ہارٹ - دو چھ سپیڈ

اکے بنانے کا طریقہ محض بیکار ہے کیونکہ اس سے شریک کی قوت یا کمزوری کے متعلق پورا پورا علم نہیں ہوتا۔

ایک پر ایک کی، کال

(One over one system.)

—:0:—

ایک پر ایک کی کال اس غرض سے دیجاتی ہے کہ حتی الامکان کال پست رکھی جائے اور شریک کے گنجفہ کے متعلق پورا علم ہو سکے۔ چند سال قبل ایک پر ایک کی کال مطلقاً جبری ہوتی تھی جسکی وجہ سے کھیل میں بہت پیچیدگی پیدا ہونے لگی۔ لہذا مطلقاً جبری کے قیاس کو ترک کر کے ایک پر ایک کی کال کو نیم جبری قرار دیا گیا۔ نیم جبری سے مراد ۹۴ فیصد جبری اور ۶ فیصد اختیاری ہے۔

س ایک کلب - ش ایک ڈیمینڈ (نیم جبری)

وو ایک ہارٹ (نیم جبری) - وو ایک سپیڈ (نیم جبری)

ایک ڈیمینڈ، ایک ہارٹ اور ایک سپیڈ ایک پر ایک کی کال کی مثالیں ہیں۔ ایک نوٹرمپ کی کال پر ایک پر ایک کی کال ختم ہو جاتی ہے۔

ش کے ایک ڈیمینڈ یا ایک سپیڈ پر س کے پاس $2\frac{1}{2}$ پٹ کے سوائے بالکل ہی بیکار ہتے ہوں تو اسکا نو بڈ کہنا جائز ہے۔ اگر اوسکے پاس ایک غلام کی بھی زیادتی ہو تو اوسکا کال کرنا ضروری ہے۔

مسدودی کال

Pre-emptive bid

—:0:—

مسدودی کال سے وہ بولی مراد ہے جس کی بدولت مخالفین کو کال کرنے سے روک کر اپنا گیم بنانے کی کوشش کیجاتی ہے۔ اس کال کا مطلب یہ ہے کہ ایک رنگ میں بہت زیادہ ہتے موجود ہیں اور اوس رنگ میں گیم کا امکان ہے اور کسی دوسرے رنگ میں کھیلنا مناسب نہیں کیونکہ مدافعاہ نکتہ نظر سے گنجفہ محض بیکار ہے۔ لہذا اس کال سے سلام کی تحریک مقصود نہیں ہوتی۔

مسدودی کال دیڑھ یا دو پٹ پر دیجاتی ہے۔ رنگ میں
تین کی کال کے لئے سات پٹ اور چار کی کے لئے آٹھ پٹ
بنانے کے قابل گنجفہ ہونا چاہئے۔ مثلاً

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | × | ♠ |
| × | × | × | د | غ | و | ب | | ♥ |
| | | | | | | × | | ♦ |
| | | | × | × | × | | | ♣ |

مندرجہ بالا گنجفہ پر تین ہارٹ کہنا چاہئے تاکہ مخالفین
ڈیمند اور سپیڈ کی کال دینے کی جرأت نہ کریں اس گنجفہ
پر ایک ہارٹ کی کال دینا بہت بڑی اصولی غلطی ہے۔ کیونکہ
پتوں کی تقسیم غیر متوازن ہونے کی وجہ سے گنجفہ میں
مدافعانہ قوت موجود نہیں ہے۔ اس اصول کے مد نظر
مندرجہ ذیل گنجفہ پر چار ہارٹ کی کال دینی چاہئے۔

| | | | | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | × | ♠ | |
| | | | | | | | | | | | | × | ♥ |
| | | | | | | | | | | | | × | ♦ |
| | | | | | | | | | | | | × | ♣ |

کلب اور ڈیمینڈ میں چار سے کم کی مسدودی کال محض
 بیسکار ہے پانچ کی مسدودی کال کے لئے کم از کم نو پٹ کی
 ضرورت ہے۔ مثلاً مندرجہ ذیل پتوں پر پانچ کلب کی کال
 دیجانی چاہئے۔

| | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | × | ♠ |
| | | | | | | | | | × | ♥ |
| | | | | | | | | × | × | ♦ |
| | | | | | | | | × | × | ♣ |
| × | × | × | × | × | × | × | × | × | × | × |

دونو ٹرپ کی مسدودی کال کے لئے کم از کم سات پٹ
 اور ہر رنگ میں کافی قوت ہونی چاہئے۔

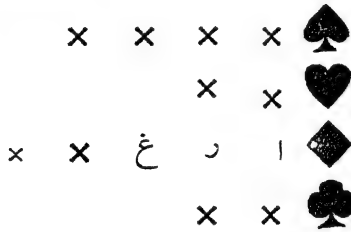
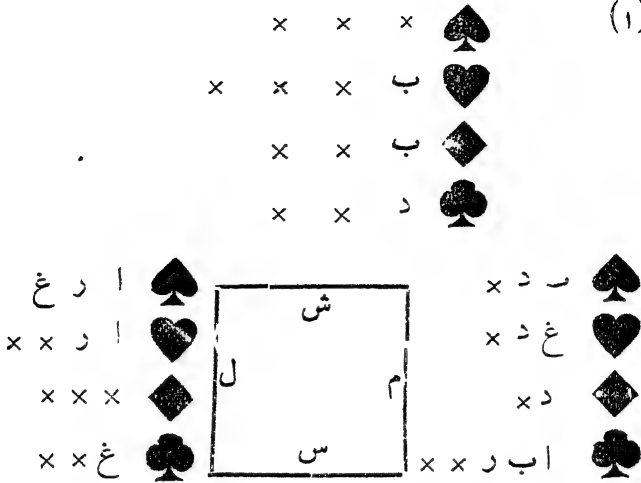
نوٹ۔ اپنے یا مخالفین کے نصف گیم کے ہونے پر گیم سے
 اوپچی کال کیجائے تو مسدودی کال ہی متصور ہوگی۔

خلل انداز کال (Interposing bid)

—:0:—

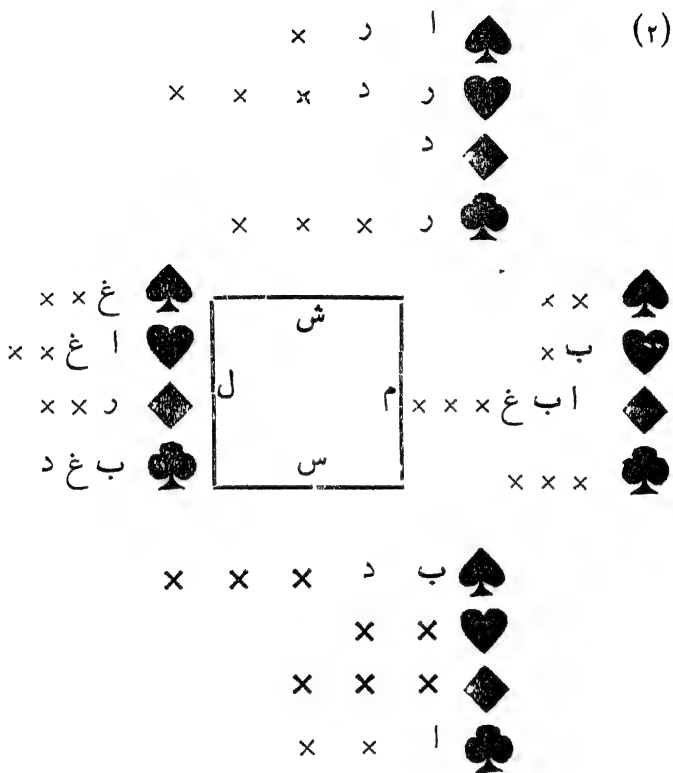
برج کھیلنے والوں کو اکثر اوقات تجربہ ہوا ہوگا کہ کبھی تو اپنی غلطی سے مخالفین کا گیم بن جاتا ہے اور کبھی تو مخالفین کی غلطی سے اپنا گیم ہو جاتا ہے۔ برج میں غلطی دو قسم کی ہوتی ہے۔ کال کی غلطی اور کھیل کی غلطی۔ ہمیں کال اور کھیل میں اتنی خوبی پیدا کرنی چاہئے کہ مخالفین ہماری غلطیوں سے فائدہ اٹھا نہ سکیں۔ خلل انداز کال مخالفین کو گیم سے روکنے کا ایک طریقہ ہے۔ یہ کال ڈیڑھ پٹ پر دیجاتی ہے تاکہ شریک کو چال چلنے اور ڈبل کرنے میں سہولت ہو۔ صدھا گیم جنکے بننے کا امکان ہے محض اس کال کی بدولت بننے نہیں پاتے اس میں نقصان کا بھی اندیشہ ہے۔ اس کال کی وجہ سے مخالفین اپنی کمزوری کو محسوس کر کے صحیح کال کر لیتے ہیں اور اگر اون کے کنتجفہ میں زبردست قوت موجود ہو تو اس کال کو ڈبل کر لیتے ہیں۔ نقصان کے مقابلہ میں اس کال کے فوائد زیادہ ہیں۔ ڈبل ہونے کا اندیشہ اس طرح دور کیا جاتا ہے کہ مخالفین کی کال بلند ہونے تک یہ کال دیجاتی ہے۔ مثلاً

(۱)



م ایک کلب - س ایک ڈیمینڈ - ل ایک ہارٹ - ش نوہڈ
 وو دو کلب - وو نوہڈ - وو تین کلب - وو نوہڈ
 وو نوہڈ - وو نوہڈ

س کی خالی انداز کال نہ ہوتی تو ممکن ہے کہ ل تین نوٹرمپ
 کہہ کر گیم بنالیتا۔



م ایک ڈیمینڈ - س ایک سپیڈ - ل دو ڈیمینڈ - ش دو سپیڈ
 ورتین ڈیمینڈ - ورتین نوٹڈ - ورتین نوٹڈ - ورتین نوٹڈ
 س کی سپیڈ کی کال نہ ہوتی تو ل م کے تین نوٹرمپ آسانی
 سے بن سکتے ہیں -

مجوف اور تباہ کن کالیں

(Flag-flying & Sacrificial bids)

1867

—:0:—

بعض اوقات مخالفین کو گیم اور ربر سے روکنے کے لئے گنجفہ کی حیثیت سے کہیں زیادہ کال دیکر دو چار سو نمبر کی قربانی کرنی پڑتی ہے۔ اکثر کھلاڑی اس قربانی سے اتما ڈرتے ہیں کہ جب تک کافی قوت موجود نہ ہو کال کرنا نہایت نامناسب خیال فرماتے ہیں جس کا بدیہی نتیجہ یہ ہوتا ہے کہ مخالفین بلا مزاحمت ربر بناتے چلے جاتے ہیں۔ ایک ہی نہج پر کال دینے سے مخالفین کو آپکے گنجفہ کا اندازہ قائم ہو جائیگا۔ مستحکم کال دینے والے کو چاہئے کہ گاہے ماہے مجوف کال دیکر اپنے متعلق رائے قائم ہونے نہ دے۔ مسٹر کلبرٹسن کا قول ہے کہ برج کا ماہر وہ شخص ہے جس کے متعلق نصف کھلاڑیوں کی رائے ہو کہ اقدامی کھیل کا شائق ہے اور نصف ثانی کا خیال

ہو کہ مدافعانہ کپھل کا دلدادہ ہے۔ دو چار سو نمبر کی قربانی اکثر و بیشتر مفید ثابت ہوتی ہے۔ مندرجہ ذیل حساب ملاحظہ فرمائے۔

کپھل کا آغاز ہے۔ س ش کے چار سپیڈ کے مقابلہ میں ل م نے پانچ کلب کپھا حالانکہ اون کے گیمز ۳۰ صرف چار کلب بننے کی توقع کیے جاسکتی تھی۔ ڈبل ہونے پر ۱۰ نمبر کا نقصان ہوگا اور اگر س ش چار سپیڈ بنائے تو ۲۰ نمبر کا نقصان ہوتا۔ سو نمبر دیکر بھی ۲۰ کے فائدے میں رہے اور مخالفین کو گیم بنانے سے روک دیا۔ س ش کے ربو بنانے تک ل م نے ایک گیم بھی بنالیا تو ۲۰ نمبر کا مزید فائدہ ہوگا۔ کمٹریکٹ میں گیم کی قیمت $100 + \frac{400}{2} = 300$ نمبر ہے۔ گیم بنانے والوں کو ۳۰۰ نمبر کا فائدہ اور اونکے مخالفین کو اوسقدر نقصان ہوتا ہے۔ لہذا ۳۰۰ نمبر تک کی قربانی دیکر مخالفین کا گیم روکنا سودمند ہے۔

فرض کیجئے کہ جانبین کا گیم ہے۔ س ش کے تین نوٹرمپ کے مقابلہ میں ل م نے چار کلب کی کال دی حالانکہ

اونکے گنجفہ کی رو سے صرف تین کلب بن سکتے تھے ۔
 ڈبل ہونے کی صورت میں ۲۰۰ اور نہ ہونے کی صورت
 میں صرف ۱۰۰ نمبر کا نقصان ہوگا ۔ س ش کا ربر بنتا تو
 انہیں $100 + 100 + 500 = 700$ نمبر ملتے جس کے عوض
 میں ان کو صرف ۱۰۰ نمبر ملتے ۔ گنجفہ کی دوسری بانٹ میں
 ل م نے اگر کیم بنالیا تو جانبین کے نمبر ملاحظہ فرمائے ۔

$$\text{س ش } 200 = 100 + 100$$

$$\text{ل م } 700 = 500 + 100 + 100$$

چھہ ۔ و نمبر سے ہارنے کے بجائے ل م پانچ سو نمبر سے جیتے ۔
 ایک یا دیڑھ ہٹ کے گنجفہ پر کیم کال کرنے کو مجوف یا
 تباہ کن کال کہتے ہیں مثلاً

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| × | × | × | × | × | × | د | ر |  |
| | | | | | | | × |  |
| | | | | | | | × |  |
| | | | | | | | |  |
| | | | | | | × | ر | ا |

مندرجہ بالا گنجفہ پر چار سپیڈ سے کال کا آغاز کرنا مجوف

کال ہے۔ مخالفین کے اظہار قوت اور شریک کی کمزوری کا علم ہونے پر اسی گنجفہ پر چار سپیڈ کہنا تباہ کن کال ہے۔

نصف گیم

— —:0:— —

ہر وقت گیم بنانے کے پتے نہیں آتے۔ جب نصف گیم بن سکتا ہو تو اوسپر اکتفا کرنے کے بجائے مکمل گیم کی دھوم کوشش میں نصف گیم سے بھی ہاتھ دھونا خلاف عقل ہے۔ نصف گیم کی نفسیاتی اہمیت کو نہ سمجھنے کی وجہ سے اکثر کھلاڑی پورے گیم کی سعی لاحاصل میں نقصان اٹھاتے ہیں اور فائدہ سے محروم رہتے ہیں۔ طعمہ مخالفین کی حیثیت سے نصف گیم بہت کارآمد چیز ہے۔ چونکہ ادنیٰ کال پر گیم مکمل کیا جاسکتا ہے اس لئے مخالفین گیم کو روکنے کی غرض سے خواہ مخواہ کمزور کال دیکر نقصان اٹھاتے ہیں۔

سلام کی کال

—:o:—





کنٹریکٹ برج میں سلام بنانے کی کال بیحد دلچسپ ہے۔ سلام کے کنجفہ پر سلام نہ بنانا مبتدیوں کی علامت ہے۔ اس سے یہ مراد نہیں کہ کھلاڑی کی خوبی سعی و ہوم پر مبنی ہے۔ جب چھوٹے سلام کا یقین ہو تو بڑے سلام کی ہوس میں چھوٹا سلام اور رر کھونا شدید غلطی ہے۔ بڑے سلام کا یقین کامل ہونے تک چھوٹے سلام پر ہی اکتفا کرنا چاہئے۔ بڑا سلام بنانے کا فائدہ اور نہ بنانے کا نقصان ملاحظہ فرمائے تو آپ کو میری رائے سے اتفاق ہوگا۔

فرض کیجئے کہ آپکا اور مخالفین کا گیم ہے۔ آپ نے چھوٹے سلام کی کال دی اور بتایا تو آپکو ۱۸۰ + ۷۰ + ۵۰۰ = ۱۳۳۰ نمبر ملیں گے۔

آپ نے چھوٹے سلام کے کنجفہ پر بڑا سلام بنانے کی کوشش کی تو آپ کا ۱۰۰ نمبر کا نقصان ہوگا اور اگر

ان پتوں پر سات کلب کی کال دیجاسکتی ہے۔ شریک کی تائید کی مطلق ضرورت نہیں مگر ایسے پتے شاذ و نادر ہی آتے ہیں۔





(۲) شریک کی کال پر $2\frac{1}{2}$ پٹ کا اندازہ لگا کر سلام کی کال دیجاسکتی ہے۔ مثلاً شریک کے ایک ہارٹ پر آپ کے پاس مندرجہ ذیل گنجفہ ہے۔

| | | |
|---|---|---|
| ب | ۱ |  |
| × | غ |  |
| × | ر |  |
| ر | ب |  |

شریک کے $2\frac{1}{2}$ پٹ کیا ہو سکتے ہیں؟ ہارٹ کا اکا بادشاہ اور ڈیمینڈ کا بادشاہ۔ اس علم کی بناء پر آپ کا سات نوٹرمپ کہنا بالکل درست ہے۔

(۳) غیر معمولی قوت کے گنجفہ پر ایک کی کال سے آغاز کرنے کے بعد شریک کی زبردست تائید پر سلام کی کال دیجا

سکتی ہے۔ مثلاً آپ نے مندرجہ ذیل پتوں پر ایک سپیڈ کہا۔

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| x | x | x | x | ر | ا |  |
| | | | | x | ب |  |
| | | | x | ر | ا |  |
| | | | x | | ا |  |

آپ کے شریک نے چار سپیڈ کہا تو اوسکے پاس دو یا ڈھائی پٹ کی توقع کر کے آپ نے چہہ یا سات سپیڈ کی کال دی تو بالکل درست ہے۔

(۴) تحکمانہ کال کے ذریعہ سے سلام بنایا جاسکتا ہے۔ سلام کی اس نوعیت پر تحکمانہ کال کے تحت تفصیلی بحث کی گئی ہے۔

واضح رہے کہ نوٹرمپ کی بہ نسبت حکم کی بازی میں سلام بنانا زیادہ آسان ہے کیونکہ حکم کی بازی میں مخالفین کے بڑے پتوں کو حکم سے کاٹ کر ایک یا دو پٹ زیادہ بنانے کی توقع ہے اور فنس (Finesse) کرنے میں یہ اندیشہ نہیں رہتا کہ مخالفین ایک ہی رنگ میں کئی پٹ بھاسکیں گے۔

اطلاعی ڈبل

o:

اطلاعی اور سودمند ڈبل میں یہ فرق ہے کہ جب س کے نوڈ کہنے کے باوجود س نے مخالفین کی ایک یا دو کی کال کو ڈبل کیا تو وہ ڈبل اطلاعی متصور ہوگا۔ اور اگر س کی کال کے بعد ڈبل کیا جائے تو وہ ڈبل سودمند سمجھا جائے گا۔

کال دینے کے بعد س نے مخالفین کی ایک یا دو کی کال کو ڈبل کیا جبکہ اوسکے شریک نے نوڈ کھدیا ہو تو اوس ڈبل کو اطلاعی ڈبل سمجھنا چاہئے۔

مخالفین کا نصف گیم ہونے کی صورت میں اون کو ڈبل کیا جائے تو اوس ڈبل کا مقصد یہ ہوتا ہے کہ شریک کسی رنگ میں کال دے۔

اطلاعی ڈبل کیلئے گنجفہ میں زبردست قوت کا ہونا ضروری ہے ورنہ شدید نقصان کا اندیشہ ہے۔ کیونکہ

فائدہ کی توقع میں آپکا شریک نو بڈ کھدے تو مخالفین کا کنٹریکٹ بن جائیگا۔ آپ کے ڈبل پر آپ کے بائیں جانب کا مخالف کسی رنگ میں دو کی کال دے اور آپ کا شریک تین کی کال کرنے پر مجبور ہو جائے تو آپ کا بہت نقصان ہوگا اگر آپکا ڈبل مبنی بر قوت نہ ہو۔ اطلاعی ڈبل کیلئے کسی رنگ کی عدم موجودگی باعث قوت ہے۔ مخالفین کا نصف کم ہونے کی صورت میں اگر انہیں ڈبل کیا جائے تو اوس ڈبل کو اطہار قوت کے بجائے محض گیم روکنے کی کوشش سمجھنا چاہئے۔

شریک کے ڈبل پر نو بڈ کھنے کے لئے صرف حکم میں اکے یا بادشاہ سے پانچ پتوں کا ہونا ہی کافی نہیں بلکہ دوسرے رنگوں میں کم از کم دیڑھ پٹ کا ہونا ضروری ہے۔ رنگ میں ایک کی کال کو ڈبل کرنے سے بہت کم فائدہ کی توقع ہے۔ لہذا اپنی کال دیکر گم بنانے کی کوشش کرنا بہتر ہے۔ البتہ ایک یا دو نوٹرمپ کے ڈبل سے معقول فائدہ کی امید کی جاسکتی ہے۔

مندرجہ ذیل گنجفہ پر ایک سپیڈ کو ڈبل کیا جاسکتا ہے۔

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | | — | ♠ |
| × | × | د | ا | | ♥ |
| × | × | غ | ب | | ♦ |
| × | × | × | غ | د | ♣ |

سود مند ڈبل

—:0:—

کنٹریکٹ برج میں ڈبل اوسوقت کیا جاتا ہے جب کہ گنجفہ میں اتنی قوت ہو کہ مخالفین کا کنٹریکٹ نہ بننے کا یقین ہو۔ وہم و گمان کی بنا پر ڈبل کرنا بالکل غلط ہے کیونکہ کنٹریکٹ برج میں بری الذمہ ڈبل (Free double) کوئی چیز ہی نہیں۔ یہ خیال کہ گیم بنتا ہی ہے، ڈبل سے کیا ہرج، بے حد نقصان دہ ہے۔ مخالفین کا گیم نہ ہونے کی صورت میں انہیں ڈبل کیا جائے تو کنٹریکٹ سے ایک پری کم بننے پر

آپ کو ۱۰۰ نمبر ملینگے اور اگر کنٹریکٹ بن گیا تو مخالفین کو ۱۲۰ + ۱۲۰ = ۲۴۰ نمبر ملینگے یعنی ۵۰ نمبر کے اضافہ کے لئے مخالفین کو ۱۲۰ نمبر زیادہ حاصل کرنے کا موقع دیا جاتا ہے۔ مخالفین نے اگر ریڈبل کیا تو آپکا ۳۶۰ نمبر کا نقصان ہو گا۔ لہذا جب تک کنٹریکٹ کو کم از کم دو پٹ سے شکست دینے کا یقین نہ ہو تب تک ڈبل نہ کیجئے اور ہر رنگ کو ڈبل کرنے کی اوت موجود نہ ہو تو ایک رنگ کو ڈبل نہ کیجئے۔

ڈبل کرنے میں اپنے اور مخالفین کے ایم کا لحاظ رکھنا ضروری ہے۔ جب آپکا گیم ہو اور مخالفین کا گیم نہ ہو تو کیم پر ڈبل کو ترجیح دینی چاہئے۔ کیونکہ ربر (Rubber) بنانے کیلئے بھلت کی ضرورت نہیں۔ جب آپکا کیم نہ ہو اور مخالفین کا گیم ہو تو ڈبل اتنا فائدہ بخش ہو گا کہ گیم بنانے کی کوشش کرنا شدید غلطی ہے کیونکہ آپکی بہ نسبت مخالفین کو ربر بنانے کا موقع ۵۰ فیصد زیادہ ہے۔ جانبین کا کیم ہو تو ربر بنالینا زیادہ مناسب ہے اگر دونوں کا گیم نہ ہو تو ڈبل کے بجائے اپنا گیم بنالینا بہتر ہے۔

مندرجہ ذیل صورتوں میں شریک کے ڈبل کو قائم نہیں رکھنا چاہئے۔

(۱) جبکہ مخالفین کی کال کو شکست دینے کے لئے آپکا گنجفہ محض بیکار ہو۔

(۲) جبکہ آپ کی کال کی وجہ سے آپکے شریک کو غلط فہمی ہوئی ہو۔

(۳) جبکہ پتوں کی تقسیم غیر متوازن (Unbalanced) ہو

اطلاعی ریڈبل

—:0:—

اطلاعی ریڈبل کا مطلب یہ ہے کہ شریک کسی رنگ میں کال دے۔ اطلاعی ریڈبل کی دو قسمیں ہیں۔

(۱) س نے ایک کلب کھا۔ ل نے ڈبل کیا۔ ش نے ریڈبل کیا۔ ش کا مطلب یہ ہے کہ کلب میں تو تائید کے قابل پتے نہیں ہیں مگر دوسرے رنگوں میں اتنی قوت موجود ہے کہ مخالفین کی ہر کال کو ڈبل کیا جاسکتا ہے۔

(۲) س نے ایک نوٹرمپ کھا۔ ل نے ڈبل کیا۔ ش اور م کے نوٹڈ کہنے پر س نے ریڈبل کیا تو اوسکا مطلب یہ ہے کہ شریک کسی رنگ میں کال دے۔

سودمند ریڈبل

—:o:—

سودمند ریڈبل سے وہ ریڈبل مراد ہے جسکی بدولت کنٹریکٹ بننے کی صورت میں چوگنے نمبر ملتے ہیں۔ سودمند ریڈبل کا موقع بہت شاذ ہی ملتا ہے کیونکہ اچھے کھلاڑی اوسوقت تک ڈبل نہیں کرتے جب تک کہ کنٹریکٹ کو شکست دینے کا یقین نہ ہو۔ ریڈبل کرنے میں بہت احتیاط سے کام لینا چاہئے ورنہ شدید نقصان ہوگا۔ بتوں کی غیر متوازن تقسیم پر ریڈبل کرنا بیحد مفید ثابت ہوگا۔

ابتدائی چال

—:o:—

ابتدائی چال اوس رنگ کی ہونی چاہئے جس میں زیادہ پتے ہوں۔ نوٹرمپ کے کھیل میں تو اس اصول کی

بہت پابندی کی جاتی ہے مگر حکم کی بازی میں اس کا مطلق لحاظ نہیں رکھا جاتا۔ دو تین پتوں کی چال سے نقصان ہو نہ جانے کا اندیشہ لگا رہتا ہے کیونکہ وہ چال اکثر و بیشتر مخالفین کے حق میں مفید ثابت ہوگی۔ چند کھلاڑیوں کی رائے ہے کہ اکیلے پتے کی چال بھی نہ چلی جائے جب تک کہ شریک کے پاس اس رنگ کے اکے کے ہونے کا یقین نہ ہو۔ حکم کی بازی میں اکا رکھ کر چھوٹا پتا نہیں چلنا چاہئے کیونکہ شریک کو بادشاہ کے ڈالنے میں تامل ہوگا۔ اکا بنا کر چھوٹا پتا چلنا بہتر ہے۔ جب تک تین بڑے پتے سلسلہ وار نہ ہوں تب تک سب سے بڑے پتے کی چال نہ چلی جائے۔ رانی غلام دو پتوں پر رانی کی چال نقصان دہ ہوگی۔ نوٹرمپ کی بازی میں چوتھے بڑے پتے کی چال سے کھیل کا آغاز کیا جائے مثلاً بادشاہ ، غلام ، دھلا ، نہلا اور پتا ہونے کی صورت میں نہلے کی چال ہونی چاہئے۔ شریک کی کوئی کال ہوئی ہو تو اس رنگ کا سب سے بڑا پتا جو آپ پاس موجود ہو چل دینا چاہئے۔ اکا ، بادشاہ اور دو تین پتے ہوں تو بادشاہ چلنا چاہئے۔

درمیانی چالیں

—:0:—

ڈکا یرر کو چاہئے کہ ڈمی کے پتے کھلتے ہی غور کر لے کہ کتنے پٹ بن سکتے ہیں اگر کنٹریکٹ بن سکتا ہو تو فوراً بنالے اور اگر کنٹریکٹ کا دارو مدار فنس (Finesse) پر موقوف ہے تو بلا تردد فنس لے۔ البتہ فنس لینے میں محلات بہہ کیجائے بلکہ مخالفین سے اوس چال کے چلوانے کی حتی المقدور کوشش کیجائے۔ اپنے اور ڈمی کے پتوں کے لحاظ سے رائے قائم کیجائے آیا مخالفین کے پاس سے حکم کے پتوں کا نکال لینا بہتر ہوگا یا نہیں۔ جیسی رائے ہو اوس پر عمل کیا جائے۔ بے ضروری چال چلنے سے احتراز کیا جائے اور حکم کے پتوں کو بیکار کرنے کے بجائے ان سے انتہائی فائدہ حاصل کیا جائے۔

ڈمی کے داہنے جانب والے کھلاڑی کو چاہئے کہ ڈمی کی قوت پر چال چلے اور اوسکے بائیں جانب والے مخالف

کو چاہئے کہ اوسکی کمزوری پر چال چلے۔ چال چلنے اور پتا پہنکنے میں اس امر کا خاص لحاظ رکھا جائے کہ شریک کو کسی طرح کی غلط فہمی نہ ہو۔ ڈمی سے رانی کی چال ہونے کی صورت میں بادشاہ اور پتا ہو تو فوراً بادشاہ ڈال دیا جائے کیونکہ شریک کا غلام یا دھلا بننے کا امکان ہے اور اگر بادشاہ تین یا چار بتوں کے ساتھ ہو تو چھوٹا پتا پہنک دینا بہتر ہے کیونکہ تین چھوٹے بتوں کے پہنکنے تک اکے کے گر پڑنے کی توقع کی جاتی ہے۔

فنس کی غلطی کھیل کی غلطی نہیں ہے مگر جس شخص کے پاس فیصد فنس غلط جائیں اوسکا شمار مبتدیوں میں ہی ہو سکتا ہے۔ فنس کا صحیح اترنا کلاڑی کی قسمت پر مبنی نہیں ہے بلکہ اوسکے مشاہدے اور قوت فیصلے پر موقوف ہے۔ جس رنگ میں فنس کی ضرورت ہو اوس رنگ کی چال چلنے میں بحالت نہ کیجائے بلکہ مخالفین سے چلوانے کی کوشش کیجائے۔ مخالفین کی کال، چال اور بتوں کے پہنکنے سے رائے قائم کیجائے کہ کس طرف فنس کرنا مناسب ہوگا۔ چار یا پانچ پتے بغیر فنس کے بن

سکتے ہوں تو بنائے جائیں تاکہ مخالفین کے پتے پھینکنے سے رائے قائم کرنے کا موقع مل سکے۔ فنس کے غلط جانے کا یقین ہو جائے تو فنس لینے کے بجائے سب پتے جو بن سکتے ہوں بنائے جانے کے بعد ایک چھوٹا سا پتا چل کر مخالف کو پکڑا دیا جائے تاکہ اوسکو جس رنگ میں فنس کی ضرورت ہو اوس چال کے سوائے کوئی چارہ نہ رہے۔

بد رنگ پتے قوت یا کمزوری جتانے کی غرض سے پھینکے جاتے ہیں۔ پہلا بد رنگ پتا اظہار قوت کی علامت ہے۔ ایک رنگ کے مسلسل دو پتے پھینکے جائیں تو اوس رنگ میں کمزوری کا ظاہر کرنا مقصود ہوتا ہے۔ جس رنگ میں شریک نے اپنی قوت کا اظہار کیا ہو اوس رنگ کی چال عموماً مفید ثابت ہوگی۔

علامت امتناعی

SIGN - OFF

—:0:—

علامت امتناعی سے وہ کال مراد ہے جو کمزوری کا

اظہار کر کے شریک کو گیم یا سلام کی کال کرنے سے منع کرے۔

مثلاً

(۱) س ایک نوٹرمپ - ش دو سپیڈ
و دو نوٹرمپ - و تین سپیڈ (علامت امتناعی)
تین سپیڈ کا مطلب یہ ہے کہ تین نوٹرمپ نہیں بن سکتے۔

(۲) س ایک ڈیمینڈ - ش ایک سپیڈ
و ایک نوٹرمپ - و دو سپیڈ
و دو نوٹرمپ - و تین سپیڈ (علامت امتناعی)
ش کا گنجفہ نوٹرمپ کی بازی کے لئے محض بیکار ہے۔

(۳) س ایک کلب - ش ایک نوٹرمپ
و دو کلب - و دو نوٹرمپ
و تین کلب (علامت امتناعی)

(۴) س ایک ڈیمینڈ - ش دو ہارٹ
و دو سپیڈ - و تین کلب
و تین ڈیمینڈ - و چار نوٹرمپ
و پانچ کلب (علامت امتناعی)

کال جب گیم سے تجاوز کر جائے تو مشترکہ کال کے ادنیٰ ترین رنگ میں کال کرنا علامت امتناعی ہے۔ اوس سے مراد یہ ہے کہ شریک سلام کی کال نہ کرے۔

پتوں کی اقدامی اور مدافعانہ قیمت

Offensive and defensive valuation of cards.

—:O:—

پتوں کی قیمت دو طرح کی ہوتی ہے۔ اقدامی اور مدافعانہ۔ جب آپ کا دین تو آپ کے پتوں کی قیمت اقدامی ہوگی۔ مخالفین کی کال پر آپ کے پتوں کی قیمت مدافعانہ متصور ہوگی۔ مثلاً آپ نے مندرجہ ذیل پتوں پر ایک سپیڈ کہا۔

♠ ا ب ر غ × ×

اگر کھیل آپ پر چھوٹ جائے تو ان پتوں کی قیمت چھہ پٹ

کے برابر ہے۔ مخالفین نے دو ہارٹ کہا تو آپ کے سپیڈ کے پتوں کی قیمت ایک یا دو پٹ سے زیادہ نہیں ہو سکتی۔

♣ رانی - غلام - دھلا - ۹ - ۸ - ۷ - ۶ - ۵ - ۴

کلب میں کھیل ہو تو مندرجہ بالا پتوں کی قیمت سات پٹ کے مساوی ہے۔ ڈیمڈ، ہارٹ یا سپیڈ میں کھیل ہو تو ان پتوں میں شاید ایک پٹ بھی نہ بنے۔

جب آپ کال دیں تو گنجفہ کی اقدامی قوت کے لحاظ سے حساب لگائے کہ کتنے پٹ بن سکتے ہیں۔ مخالفین کی کال پر گنجفہ کی مدافعانہ قوت کو پیش نظر رکھئے۔ اقدامی قوت پر ڈبل کرنا محض بے سود ہوگا اور مدافعانہ قوت پر کال کرنا بارور نہیں ہوگا۔

کامل عیار ارزش

Plastic valuation

----- :o: -----

ابتدائی کال بالکل ائکل پر ہوتی ہے کیونکہ شریک

اور مخالفین کے گنجفہ کا مطلق اندازہ نہیں ہوتا ۔ مخالفین کے پاس غیر معمولی زبردست گنجفہ ہو تو کال دینے والے کے دوہی پٹ بنینگے ۔ کال کا ایک دور ختم ہونے کے بعد کھلاڑی کو شریک اور مخالفین کی کالوں (Calls) کی بناء پر اپنے گنجفہ کی قوت یا کمزوری کے متعلق جو رائے قائم ہوتی ہے اوسکو کامل عیار ارزش کہتے ہیں گنجفہ کی قوت یا کمزوری کا اندازہ مندرجہ ذیل تین عنوانات کے تحت کیا جاتا ہے ۔





(۱) بننے اور نہ بننے والے پتوں کا شمار ۔

(۲) شریک کے گنجفہ کی قیاسی تصویر ۔





(۳) شریک اور مخالفین کی کالوں کے لحاظ سے اپنے گنجفہ کی اختتامی ارزش ۔

کامل عیار ارزش کے بعد کھلاڑی کی کال ایسی تلی نہی ہونی چاہئے کہ جتنی کال کرے بنائے ۔



آپ نے مندرجہ ذیل پتوں پر ایک سپیڈ کیا ۔





| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| × | × | غ | ب | ا |  |
| | × | × | ر | ا |  |
| | | | × | ب |  |
| | | | × | × |  |





آپ کے کنجفہ میں بننے والے ہٹ مندرجہ ذیل ہیں -

| | |
|--------|---|
| چار ہٹ |  |
| دو ہٹ |  |
| ایک ہٹ |  |
| — |  |





آپ کے شریک نے دو سپیڈ گھا۔ تائید کرنے کے لئے اوس کے پاس دیڑھ ہٹ اور حکم کے چار پتوں کا ہونا ضروری ہے۔ آپ کے پتوں کے لحاظ سے آپکے شریک کے کنجفہ کی قیاسی تصویر مندرجہ ذیل ہوگی۔





| | | | | | |
|---|---|---|---|---|-----|
| | | | ر |  | (۱) |
| | | | ب |  | |
| × | × | × | ا |  | |
| | | | غ |  | |





| | | | | | |
|---|---|---|---|---|-----|
| × | × | × | × |  | (۲) |
| | | | غ |  | |
| | | | ا |  | |
| | | | ب |  | |

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|-----|
| × | × | × | د |  | (۳) |
| | | | ب |  | |
| | | | غ |  | |
| | | | ا |  | |

شریک کے گنجفہ کی قیاسی تصویر نمبر (۱)، (۲) اور (۳) کے
 لحاظ سے آپکے کمجنہ کی اختتامی ارزش مندرجہ ذیل ہوگی۔

| | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|-----|
| (۵ پٹ) | x | غ | ر | ب | ا |  | (۱) |
| (۴ پٹ) | | x | ر | غ | ب |  | |
| (۲ پٹ) | | | | ب | ا |  | |
| | | | | x | غ |  | |

| | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|-----|
| (۴ پٹ) | x | x | غ | ب | ا |  | (۲) |
| (۳ پٹ) | | x | غ | ر | ا |  | |
| (۲ پٹ) | | | | ب | ا |  | |
| (۱ پٹ) | | | | x | ب |  | |

| | | | | | | | |
|--------|---|---|---|---|---|---|-----|
| (۴ پٹ) | x | د | غ | ب | ا |  | (۳) |
| (۴ پٹ) | | x | ر | ب | ا |  | |
| (۱ پٹ) | | | | غ | ب |  | |
| (۱ پٹ) | | | | x | ا |  | |

مندرجہ بالا سی گجفہ پر چار سپیڈ کہنا بالکل درست ہوگا۔

پتوں کی تقسیم

—:0:—





چند سال قبل پتوں کی تقسیم کو کوئی اہمیت نہیں دیا جاتی تھی مگر موجودہ زمانہ میں کال اور کھیل کی خوبی پتوں کی تقسیم کو سمجھنے پر موقوف ہے۔ گمبھہ کی بنیاد دو اصول پر قائم ہے۔

(۱) اصول مرتبت جسکی بناء پر ایک پتا اوسی رنگ کے دوسرے پتوں سے بڑا یا چھوٹا سمجھا جاتا ہے اور ہر بڑا پتا ایک پٹ بنانے کے قابل ہوتا ہے۔

(۲) اصول تعداد جسکی بناء پر ہر رنگ کے تیسرے پتے مختلف تعداد میں منقسم ہوتے ہیں۔ چھوٹے چھوٹے پتوں کی پٹ بنانے کی قابلیت انکی زیادتی یا کمی کی وجہ سے ہوتی ہے۔ ایک شخص کے پاس ایک رنگ کے پتوں کی اتنی زیادتی ہے کہ دو تین چال کے بعد دوسروں کے پاس اوس رنگ کا کوئی پتا باقی نہیں رہتا۔ اس طرح ہر چھوٹا پتا

ایک پٹ بنانے کے قابل ہو جاتا ہے یا ایک شخص کے پاس کسی رنگ کا ایک ہی پتا ہے تو اس کے حکم کے چھوٹے چھوٹے پتے کاٹ کر پٹ بنانے کے قابل ہو جاتے ہیں۔

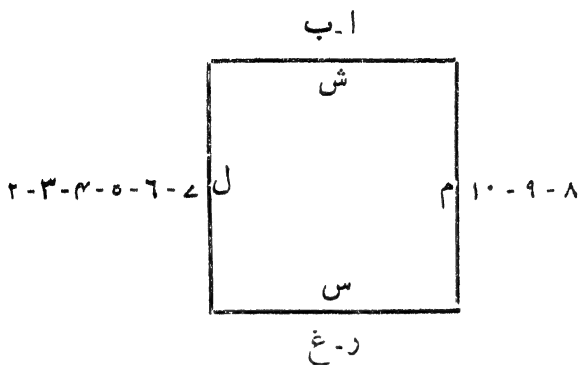
گنجفہ ۳۹ نمونوں میں تقسیم ہوتا ہے جن میں سے چند متوازن و چند غیر متوازن اور چند بالکل غیر متوازن خیال کئے جاتے ہیں۔ کبھی کبھی گنجفہ کی تقسیم شاذ نمونوں میں بھی ہوتی ہے جیسے

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| x | x | x | x | x | x | x | x | x | ب | |  |
| | | | | | | | | | | x |  |
| | | | | | | | | | | — |  |
| | | | | | | | | | x | |  |

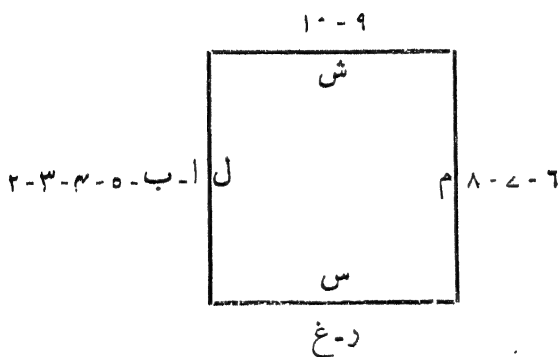
چونکہ اس نمونہ کا گنجفہ شاذ و نادر ہی آتا ہے اس وجہ سے اس پر تفصیلی بحث کرنے کی چنداں ضرورت نہیں۔ عام نمونہ جات کی ترتیب مندرجہ ذیل ہے۔

| انکا تو آتر فیصد | بالکل غیر متوازن نمونے | انکا تو آتر فیصد | غیر متوازن نمونے | انکا تو آتر فیصد | متوازن نمونے |
|------------------|---------------------------|------------------|---------------------|------------------|-----------------|
| ۱۵۸ | ۱-۲-۳-۷ | ۳ | ۱-۴-۴-۴ | ۲۲ | ۲-۳-۴-۴ |
| ۱۵۳ | ۳-۴-۶ | ۳۱ | ۱-۳-۴-۵ | ۱۱ | ۳-۳-۳-۴ |
| ۱۵۲ | ۴-۴-۵ | ۳ | ۱-۲-۵-۵ | ۱۶ | ۲-۳-۳-۵ |
| ۵۹ | ۳-۵-۵-۵ | ۵ | ۱-۲-۴-۶ | ۱۱ | ۲-۲-۴-۵ |
| ۵۷ | ۱-۱-۵-۶ | ۳ | ۱-۳-۳-۶ | ۶ | ۲-۲-۳-۶ |
| ۵۶ | ۲-۵-۶ | | | | |
| ۵۵ | ۲-۲-۲-۷ | | | | |

فرض کیجئے کہ س کے پاس اکے بادشاہ سے پانچ پتے ہیں۔ ان کی اقدامی قیمت بقیہ ۸ پتوں کی تقسیم پر مبنی ہے۔ بقیہ پتوں کی تقسیم ۲-۲-۲ یا ۳-۳-۲ کی ہے تو وہ پتے پانچ پٹ بنا سکتے ہیں اور اگر بقیہ پتوں کی تقسیم ۴-۲-۲ یا ۳-۱-۱ کی ہے تو وہی پتے تین پٹ سے زیادہ نہیں بنا سکتے۔ پتوں کی اوسط تقسیم پر اطمینان کرنے کے بجائے کال کے دوران میں تقسیم کو معلوم کرنا شراکت کا فرض ہے۔ کال کے جدید طریقے کے لحاظ سے شریک کو صرف اکے بادشاہ کی موجودگی کا جتنا دینا کافی نہیں ہے بلکہ پتوں کی تقسیم کی خبر بھی دینی ضروری ہے۔ بڑے پتوں کی اہمیت یہ ہے کہ ان سے مخالفین کی روک تھام کی جاسکتی ہے اور ہاتھ میں دوبارہ داخل ہو سکتے ہیں۔ چھوٹے پتوں کی پٹ بنانے کی قوت ان کی تقسیم اور تعداد پر موقوف ہے۔ چھوٹے پتوں کے ساتھ اگر اکا اور بادشاہ بھی موجود ہوں تو انکی پٹ بنانے کی قوت میں اضافہ ہو جاتا ہے مثلاً



ل کے چہہ چہوٹے ہتے حکم کی بازی میں چار پٹ
بناسکتے ہیں۔



ا کے اور بادشاہ کی دوجودگی کی وجہ سے ل کے چہہ
ہتے چہہ پٹ بناسکتے ہیں۔

چند حضرات کا خیال کہ برج ا کے بادشاہ کا کھیل ہے بالکل بے بنیاد ہے۔ جائین کے پاس ا کے بادشاہ کی تقسیم تقریباً مساوی ہوتی ہے مگر وہی جماعت جیت سکتی ہے جو شراکت کا قوی ترین رنگ معلوم کرے اور چھوٹے چھوٹے بتوں کو کارآمد بناسکے۔





گجھہ کی تقسیم اگر متوازن ہو تو نوٹرمپ کی کال دینے میں کوئی ہرج نہیں مگر غیر متوازن نمونہ جات پر نوٹرمپ کی کال دینا نقصان کا باعث ہوگا۔

نفسیات شراکت

—:0:—

برج میں کمال حاصل کرنا ہو تو نفسیات شراکت کا جاننا ضروری ہے کیونکہ مختلف کھلاڑیوں کی شراکت میں کھیلنا پڑتا ہے اور ہر شخص کی وقفیت ذہانت اور طبیعت بالکل جداگانہ ہوتی ہے۔ متذکرہ بالا صفات کال کی محرک ہوتی ہیں۔ جب تک شریک کی ان صفات کا علم نہ ہو

اس وقت تك اس كى كال كو سمجھنا ناممكىن هے - ايك شخص
 صدھا مراتبہ ايسى كالىں كرنے پر فطرتا مجبور هوجاتا هے جو
 دوسرے شخص كى دانست ميں بالكل ناواجبى هوب گى -
 مثلاً مندرجہ ذيل گنجفہ پر هر كھلاڑى كى كال اسكى قابليت
 كے مطابق هوكى -

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| × | × | د | ب | |  |
| × | × | د | ب | |  |
| | | | | × |  |
| | | | × | × |  |

(۱) ايك سپيڈ

(۲) ايك هارٹ

(۳) دو سپيڈ

(۴) دو هارٹ

(۵) تين سپيڈ

(۶) تين هارٹ

(۷) چار ہارٹ

(۸) چار سپیڈ

عام طور پر کہا جاتا ہے کہ ٹھلاڑی کی قابلیت کا معیار یہ ہے کہ کمزور گنجفہ کو خوبی سے کھیلے مگر میری رائے میں مبتدی کے ساتھ ہنسے بولتے کھیلنے کے لئے زیادہ ہنر اور لیاقت کی ضرورت ہے کیونکہ شریک کے لحاظ سے اپنے مستحکم معیار میں وقتاً فوقتاً تبدیلی پیدا کرنا بچوں کا کھیل نہیں۔ شریک کی کال سے کارآمد نتائج اخذ کرنا مقصود ہو تو اسکی قابلیت کو پیش نظر رکھنا لازم ہے۔ اپنے ذہن کی تیزی کے لحاظ سے شریک کی کال کی جانچ کی جائے تو غلط نتائج مستنبط ہوں گے۔

نقصیات شراکت سے مراد وہ معلومات ہیں جو شریک کی (۱) وقفیت (۲) ذہانت اور (۳) طبیعت سے متعلق ہوں۔

شریک کی برج سے وقفیت

برج کا ماہر اور مبتدی دونوں کا کھیل اپنے اپنے ترتیب شدہ نظام معلومات کے مطابق ہوتا ہے۔ فرق اتنا

ہے کہ ماہر کا نظام معلومات مستحسن اصول اور وسیع
 تجربہ پر مبنی ہوتا ہے اور حسب ضرورت تبدیلی قبول
 کر سکتا ہے۔ ناکارہ کھلاڑی کا دستور العمل غلط اصول
 اور ذاتی تجربہ کی سطحی تعمیم پر موقوف ہوتا ہے اور اس
 میں مفید اضافہ کی گنجائش نہیں ہوتی۔ جب ماہر اور مبتدی
 کی شراکت ہو تو اول الذکر کا فرض ہے کہ اپنے شریک
 کے دستور العمل کو معلوم کرے اور اپنے مقرر کردہ
 اصول میں حسب ضرورت خفیف سی تبدیلی پیدا کر لے۔
 شراکت کا شدید نقصان عموماً غلط حکم کے انتخاب سے
 ہوتا ہے۔ لہذا حکم کی بازی میں شریک کا طرز عمل معلوم
 کرنا نہایت اہم ہے۔ کیا وہ دو تین چھوٹے پتوں پر تائید
 کرنے کا عادی ہے؟ اگر ہے تو اس نے بیس سال کے قبل
 برج کھیلنا سیکھا تھا جبکہ پانچ سے کم پتوں پر کال دینا
 نامناسب خیال کیا جاتا تھا۔ ایسے شریک کی حکم کی کال آپکی
 کال کی بہ نسبت قوی تر ہوگی لہذا معمولی پتوں پر ایک مرتبہ
 اسکی تائید کرنا مفید ہوگا۔ اسکے ساتھ کھیلتے وقت آپکی
 چار پتوں کی کال کو بالکل ترک کرنے کی ضرورت نہیں

کیونکہ اس میں بہت خوبیاں مضمر ہیں۔ البتہ شریک کو جتنا دیجئے کہ وہ آپکو چار سے کم پتوں پر تائید نہ کرے۔ اس تاکید کے باوجود کمزور تائید کے لئے تیار ہونے تک کال نہ دیجئے۔ اپنی کال کے طریق کو ترک نہ کیجئے بلکہ کال کے معیار کو قدرے بلند ضرور کیجئے تاکہ شراکت کو شدید نقصان پہنچنے کا احتمال نہ رہے۔ مثلاً اکا، غلام دو پتوں پر کال دینے کے بجائے اکا بادشاہ دو پتوں پر کال دیجئے۔

دوسری اہم چیز جو شریک کے متعلق دریافت طلب ہے یہ ہے آیا وہ منفی نوٹرپ کہتا ہے جبکہ اسکے پاس ایک پٹ موجود ہو اور کال کئے ہوئے رنگ میں اعانت نامکن ہو؟ دور ثانی میں آپ کی کال شریک کے نوٹرپ کی قوت یا کمزوری کے متعلق آپ کا جو خیال ہو اس لحاظ سے ہونی چاہئے اور شریک کے گنجفہ کا پورا اندازہ ہونے تک کال کو بلند کرنا مفید نہ ہوگا۔

تیسری کارآمد چیز جو شریک کے متعلق معلوم کرنی ہے یہ ہے آیا وہ برج کے اصول سے واقف ہے یا نہیں؟

اسکی کال اور تائید کی خصوصیات کیا ہیں ؟ کیا وہ مدافعانہ کال کرنے کا عادی ہے ؟ ہر کھلاڑی کی چند خاص عادتیں ہوتی ہیں ۔ مثلاً چند کھلاڑی ڈبل کرنے میں پتوں کی تقسیم کا مطابق لحاظ نہیں رکھتے ۔ چند کھلاڑی تین پٹ پر اور چند دو پٹ پر کال کا آغاز کرتے ہیں ۔ چند کھلاڑی اکثر و بیشتر مدافعانہ کال کرتے ہیں اور چند اس کال کی اہمیت سے نا آشنا ہیں ۔ ہر شخص کی خصوصیات اور رجحان سے وقتیت برج میں غیر معمولی خوبی پیدا کر دیگی ۔

شریک کی ذہانت

—:0:—

آپکی ہر کال شریک کی ذہانت کے لحاظ ہونی چاہئے ۔ کال کرنے کے قبل غور کر لیجئے آیا شریک اس کال کو سمجھ سکتا ہے یا نہیں ۔ کوئی ایسی کال نہ دیجئے جو ادراک سے بعید ہونے کی وجہ سے شریک کو غلط فہمی میں مبتلا کر دے ۔ برج کا ماہر وہ ہے جسکی ہر کال کو اس کا

شریک بخوبی سمجھ سکتا ہو۔ کمزور کھلاڑی کے ساتھ پیچیدہ کالیں کرنا نقصان کا باعث ہوگا۔ مثلاً وہ ریڈبل جس سے شریک کی کال مقصود ہوتی ہے مبتدی کے ساتھ بیحد مخدوش ہے۔ اس سے میرا یہ مطالب نہیں کہ آپ شریک کی ذہانت اور ہنر کو حفارت کی نظر سے دیکھئے۔ خداوند عزوجل نے ہر شخص کو اوسط ذہانت عطا فرمائی ہے جسکی وجہ سے اسکے دماغ میں ہر مسئلہ کو سمجھنے کی صلاحیت موجود ضرور ہے بشرطیکہ آپ اسکو سونچنے کی مہات دین اور غیر معمولی محنت سے پریشان نہ کریں۔ پیچیدہ کالوں کو سمجھنے کے لئے ذہانت کے علاوہ برج لٹریچر سے واقفیت کی ضرورت ہے۔ مثلاً

(۱) س ایک نوٹر مپ - ل ڈبل

ش ریڈبل - م دو۔ پیڈ

س نوڈ

س کے نوڈ سے کیا مراد ہے؟ کیا وہ کمزوری کی علامت ہے؟ ہرگز نہیں۔ س کے نوڈ سے شریک کو یہ اطلاع دینی مقصود ہے کہ وہ میں نے ایک نوٹر مپ کہہ کر اپنی قوت کا

اطہار کر دیا ہے۔ آپ کی قوت کے لحاظ سے کال دیجئے۔
یا مخالفین کو ڈبل کیجئے۔“

- (۲) س ایک ڈیمینڈ - ل نوبڈ
ش نوبڈ - م ایک ہارٹ
س دو ڈیمینڈ - ل دو ہارٹ
ش نوبڈ - م تین ہارٹ
س تین سپیڈ -

دو مرتبہ ڈیمینڈ کی کال دیکر اس رنگ میں قوت بتانے
کے بعد تین سپیڈ کی کال سے س کا مطلب یہ ہے کہ اس کے
پاس اکا رانی سے چار پتے ہیں۔ اسکے شریک کو چاہئے
کہ سپیڈ کے چار پتے یا بادشاہ سے تین پتے نہ ہونے کی
صورت میں چار ڈیمینڈ کہے۔ تین سپیڈ کی کال سے مہتمدی
کیا یہ نتیجہ اخذ کر سکتا ہے؟ اگر نہیں تو ایسی کال ہی کیوں
دیجائے جو شریک کی سمجھ میں نہ آئے۔

شریک کی طبیعت

—:0:—

چند کھلاڑی مدافعانہ کھیل کے شائق اور چند اقدامی

کھیل کے داندادہ ہوتے ہیں۔ محتاط کے ساتھ آپ بھی محتاط بن جائے۔ جسارت سے کھیانے والے کی شراکت میں آپ بھی جرأت سے کام لیجئے۔ یہ اصول حوبہ ظاہر غلط نظر آتا ہے حقیقت میں صحیح اور وسیع تجربہ پر مبنی ہے۔ محتاط کھلاڑی کے ساتھ جسارت سے کام لیجئیگا تو اس کی احتیاط میں مزید اضافہ ہوگا اور جرأت والے کھلاڑی کے ساتھ احتیاط کیجئے گا تو اسکی جرأت حد سے تجاوز کر جائے گی۔ رچ کا ماسر وہ ہے جس کے متعلق نصف کھلاڑیوں کی رائے ہو کہ وہ بڑی جرأت سے کھیلتا ہے اور نصف ثانی کا خیال ہو کہ وہ غیر معمولی محتاط ہے۔ در حقیقت اسکی جرأت میں احتیاط مضمر ہوتی ہے اور اسکی احتیاط میں جرأت کو دخل ہوتا ہے۔

رچ کھیلتے وقت ہر کھلاڑی ایک خیالی کشمکش کے عالم میں ہوتا ہے کیونکہ کھلاڑیوں کے ذہنی قوی کا تصادم ہوتے رہتا ہے۔ جن اشخاص کی ذہنی قوت مقابلہ کمزور ہو ان کی طبیعت ذرہ ذرہ سی بات پر مشتعل ہو جاتی ہے۔ جذبات خوف، غصہ اور تحقیر سے انسان کے دماغ کی رہی

سہی قوتیں بھی معطل ہو جاتی ہیں اور صحیح نتائج کا اخذ کرنا ناممکن ہو جاتا ہے۔ لہذا شریک کے ساتھ برج کے ماہر کا طرز عمل ایک ہمدرد اور فلسفی دوست کا ہونا چاہئے جو اپنے نقصان سے متاثر اور مغموم نہ ہو اور شریک کی غلطیوں پر لعنت ملامت کرنے کے بجائے صبر و تحمل سے کام لے۔ جسکا بدیہی نتیجہ یہ ہوگا کہ شریک اس کے نقصان کی تلافی کرنے کی انتہائی کوشش کریگا۔

کمزور شریک کی کال کو محض اس وجہ سے نکال دینا کہ وہ کھیل کے دوران میں ایک دو پٹ کھو دیگا بہت بڑی غلطی ہے۔ ممکن ہے کہ وہ کھیل میں ایک یا دو پٹ کھو دے مگر برے کھیل اور بہتر سن کال میں جو فرق ہے اس سے ایک دو پٹ سے زیادہ کی تلافی ہو جائیگی۔

مخالفین کو پریشان کرنے والی تدابیر

—:0:—





جنگ کے زمانہ میں سپہ سالار کی اولوالعزمی اس امر پر

موقوف ہے کہ غنیم کی حرکات و سکنات سے پوری وقفیت رکھے اور اپنے متعلق کوئی چیز معلوم ہونے نہ دے۔ برج کی میز بھی دماغی قوی کا میدان کارزار ہے۔ لہذا برج میں بھی اس اصول پر کاربند ہونا ضروری ہے۔ مخالفین کو اپنے گنجفہ کی قوت یا کمزوری معلوم ہونے نہ دیں۔ کال میں وقتاً فوقتاً ایسی تبدیلی پیدا کرنی چاہئے کہ مخالفین اندازہ قائم کرنے نہ پائیں۔ پریشان کن کالیں بالکل جائز ہیں بشرطیکہ آپس میں کوئی خابگی سمجھوتہ نہ ہو ہر شخص کو اسکی عقل کے مطابق کال دینے کا حق حاصل ہے۔ جو رنگ موجود نہ ہو اس میں کال دینا ایسی طفلانہ حرکت ہے جس سے شریک کی غلط فہمی کی وجہ سے سخت نقصان کا اندیشہ ہے۔ مخالفین کو پریشان کرنے والی تدابیر سے میرا مطلب یہ ہے کہ مخالفین کے سامنے غیر حقیقی حالات کو اسطرح پیش کیجئے کہ وہ نتیجہ اخذ کرنے پر مجبور ہو جائیں اور حقیقت کے انکشاف پر ان کی حیرانی حد سے تجاوز کر جائے۔ مثلاً میں نے مندرجہ ذیل گنجفہ پر نوٹڈ کہا۔

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| x | x | x | x | x | x | x | ب | ا |  |
| | | | | | | | | |  |
| | | | | | | | | x |  |
| | | | | | | x | x | ب |  |

ل م نے چار ہارٹ کھا۔ دور ثانی یا ثالث میں س نے چار سپیڈ کی کال دی۔ تباہ کن کال سمجھ کر ل م نے ڈبل کیا۔ نتیجہ جو ہو گا ظاہر ہے۔ س کی قوت دیکھ کر ل م کو بیحد تعجب ہو گا۔





ایک رنگ میں بلند کال دیکر دوسرے رنگ کی زبردست قوت پوشیدہ رکھنا مقصود ہو تو اس بات کا یقین کامل ہونا چاہئے کہ کال کا دور منقطع نہیں ہو گا۔ مثلاً مندرجہ ذیل گنجمنہ پر مخالفین کے ہارٹ کے مقابلہ میں چار ڈیمنڈ تک کال دیجاسکتی ہے۔ چار ہارٹ کی کال ہونے یا ڈبل ہونے کی صورت میں چار سپیڈ کی کال دیجانی چاہئے۔

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| x | x | x | ر | ب | ا |  | (۲) |
| | | | | | | x |  |
| | | | | | | |  |
| | | | | | | x |  |

مخالفین کے ایک سپیڈ پر مندرجہ ذیل گنجفہ پر ایک نوٹر مپ کھانچا جاسکتا ہے۔ یہ کال مخالفین کو گیم سے روکنے میں عموماً کامیاب رہیگی۔ مخالفین نے ڈبل کیا تو دو کلب کی کال دہجانی چاہئے۔

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | x | ♠ |
| | | | | | | x | ♥ |
| | | | x | x | غ | | ♦ |
| x | x | x | x | و | ب | | ♣ |

کبھی کبھی ایک نوٹرمپ کی مجوف کال سے کال کا آغاز کیا جائے تو مخالفین کال کرنے نہیں پاتے۔ مندرجہ ذیل گنجفہ پر مسٹر کلبرٹسن نے ایک نوٹرمپ کہہ کر کال کا آغاز کیا اور شریک کے دو سپیڈ پر خاموشی اختیار کر لی۔ مخالفین کے چار ہارٹ بنسکتے تھے مگر انہوں نے کال نہیں دی۔

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | | × | غ |  |
| | | × | × | × |  |
| × | × | غ | ر | ا |  |
| | | × | × | ب |  |

واضح رہے کہ وانربل نہ ہونے کی صورت میں ہی اس طرح نوٹرمپ کی کال دیجاسکی ہے۔

ایک رنگ میں زبردست قوت رکھ کر مخالفین کے نوٹرمپ پر دوسرے رنگ میں کال اس غرض سے دیجاتی ہے کہ مخالفین کی کال کو بلند کر کے ڈبل کریں۔ مندرجہ ذیل مثال ملاحظہ فرمائے۔

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|--|--|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | x | ♠ |
| | | | | | | | | x | x | | ♥ |
| | | | | | | | | | x | x | ♦ |
| | | | | | | | | | x | x | ♣ |
| x | x | x | x | o | o | | | | | | |

مخالفین کے ایک نوٹرمپ پر دوہارٹ کی کال دیجاتی ہے۔ ہارٹ میں اچھی خاصی روک ہونے کی وجہ سے مخالفین تین نوٹرمپ کہتے ہیں۔

شریک کی کال کئے ہوئے رنگ میں پانچ چھہ بتسے ہونے کے باوجود دومے رنگ میں کال دیجاتی ہے تاکہ مخالفین

ڈبل کریب۔ ڈبل ہونے پر شریک کے رنگ کی کال دیجاتی
ہے۔ کمزوری کے گمان پر ڈبل ہو تو ریڈبل ہوتا ہے۔

جب مخالفین گیم کی کال دین اور گیم کے بننے کا یقین
نہ ہو تو حکم کا ایک پتا رکھنے والا ڈبل کرتا ہے تاکہ ڈکلیئر
پتوں کی تقسیم کے متعلق غلط رائے قائم کرنے کی وجہ سے
کنٹریکٹ بنا نہ سکے۔

مسدودی کال عموماً دو ڈھائی پٹ پر دیجاتی ہے غیر
معمولی قوت کے گنجفہ پر مسدودی کال دینے سے مخالفین
کے پہنسنے کی توقع کی جاسکتی ہے۔

کنٹریکٹ برج

کے

بین الاقوامی قواعد

برج کے قواعد

—:0:—

انتخاب شرکاء برائے رر

ہر شخص گنجفہ میں سے ایک پتا لیتا ہے۔ دو بڑے پتے لینے والے ایک طرف اور دو چھوٹے پتے لینے والے دوسری طرف کھیلتے ہیں۔

انتخاب گنجفہ و نشست

سب میں بڑا پتا لینے والے کو گنجفہ اور نشست کا حق حاصل ہوگا۔ وہ اپنے شریک سے مشورہ لے سکتا ہے مگر تصفیہ کا اعلان کرنے کے بعد پابندی کرنے پر مجبور ہے۔

گنجفہ کا ملانا

سب سے بڑا پتا لینے والا گنجفہ تقسیم کریگا۔ اس کے بائیں جانب کا کھلاڑی گنجفہ ملا کر دیگا۔ ہر کھلاڑی کو ایک مرتبہ گنجفہ ملانے کا حق ہے تقسیم کرنے والا سب سے اخیر میں گنجفہ ملا سکتا ہے۔

تراش

بالٹنے والا گنجفہ کو تراش کی غرض سے اپنے داہنے جانب رکھ دیتا ہے تراش کے بعد پتوں کی تقسیم ہوتی ہے۔

جدید تراش طلب کرنا

مندرجہ ذیل صورتوں میں ہر کھلاڑی کو جدید تراش طلب کرنے کا حق ہوگا۔

- (۱) جبکہ مستحق نے گنجفہ تراشا نہ ہو۔
- (۲) جبکہ تراش میں چار سے کم پتے رہ جائیں۔
- (۳) جبکہ تراشتے وقت کوئی پتا دکھ جائے۔
- (۴) جبکہ بالٹنے والے کے سوائے کوئی دوسرا شخص گنجفہ کے ایک حصہ کو دوسرے حصہ پر رکھے۔
- (۵) جبکہ گمان پیدا ہو کہ تراشیدہ گنجفہ کا کونسا حصہ اوپر رکھا جائے۔
- (۶) جبکہ تراش کے بعد گنجفہ ملا دیا جائے۔
- (۷) جبکہ کھیل کے ختم ہونے کے پیشتر گنجفہ تراشا جائے۔

بانٹ

کھلاڑی یکے بعد دیگرے گنجفہ بانٹتے ہیں۔ بانٹنے والے کے بائیں جانب کے کھلاڑی کو پہلا پتا دیا جاتا ہے۔ کوئی کھلاڑی اپنی باری کے قبل اپنے یا مخالفین کے گنجفہ سے بانٹ شروع کر دے تو اخیر پتا تقسیم ہونے تک روک دیا جاسکتا ہے۔ اخیر پتا تقسیم ہو چکا ہو تو بانٹ صحیح متصور ہوگی اور گنجفہ کی تبدیلی برقرار رہیگی۔

جدید بانٹ

- مندرجہ ذیل صورتوں میں بانٹ نامکمل خیال کی جائیگی۔
- (۱) جبکہ بانٹنے والے نے تراش کے بغیر تقسیم شروع کر دی ہو۔ اس صورت میں پتے نہ دیکھ کر اخیر پتے کی تقسیم تک اعتراض کیا جائے تو قابل غور ہوگا۔
 - (۲) جبکہ بانٹ میں کوئی پتا چٹ ہو جائے۔
 - (۳) جبکہ اخیر پتا بانٹنے والے کو نہ ملے۔
 - (۴) جبکہ ایک کھلاڑی دوسرے کا گنجفہ دیکھ لے۔
 - (۵) جبکہ ایک کھلاڑی کے پاس کم اور دوسرے کے پاس زیادہ پتے ہوں۔

ڈبل یا ریڈبل پر ہر کھلاڑی کو از سر نو کال کرنے کا حق ہوگا۔

نوبڈ

جب کھلاڑی کو کال کرنی نہ ہو تو نوبڈ کھدے۔

تصحیح سہو زبان

کمی کھلاڑی نے سابقہ کال کی بہ نسبت کم کال کی اور ایک ہی آواز میں اسکی تصحیح کر لی تو جائز ہے بشرطیکہ وہ تصحیح سہو زبان کی ہو، نہ کہ تبدیل خیال کی۔

کال کی نسبت دریافت

کال کی باری پر ہر کھلاڑی دوسروں کی کالیں دریافت کر سکتا ہے۔ اس دریافت کا حق ابتدائی چال تک رہیگا۔

چال ہونے کے بعد صرف قول (کنٹریکٹ) یا قول کو ڈبل کیا گیا یا نہیں دریافت کیا جاسکتا ہے مگر کس نے ڈبل کیا نہیں دریافت کیا جاسکتا۔

ابتدائی چال اور ڈمی

جب کال کا دور ختم ہو جائے تو قائل (ڈکلیئر) کے

ٹائیس جانب کا کھلاڑی پتا چلتا ہے۔ ڈمی اپنے پتے میز پر
بچھا دیتا ہے۔

ڈمی کے حقوق

ڈمی کو چال کے متعلق رائے دینے، پتے کو
کھلا رکھوانے، یا بلا استفہار کس ہاتھ سے چالی چلی
جائے جتانے کا حق نہیں ہے۔ جدید ترمیم کی رو سے ڈمی
کو شریک اٹل (ڈکلیئر کا شریک) کہا جائیگا۔ اسکو مخالفین
کی عدم پیروی رنگ کے متعلق اپنے شریک کو جتانے اور
ہر بحث میں حصہ لینے کا حق ہوگا۔

رنگ کی پیروی

چال پر اسی رنگ کا پتا ڈالا جائے۔ اس رنگ کا
پتانہ ہونے کی صورت میں دوسرے رنگ کا پتا ڈالا
جاسکتا ہے۔

چال

جس کھلاڑی کا پتا سب میں بڑا ہو پٹ اسکا ہوگا
اور وہ دوسری چال چلیگا۔

جو پتا چل دیا جائے وہ واپس نہیں لیا جاسکتا
(مستثنیات ملاحظہ ہوں) جب یہ کہا جائے کہ فلاں پتا
چلو نگا تو اس پتے کا چلنا لازم ہے۔ چال چلنے کی غرض
سے ڈمی کے کسی پتے کو ہاتھ لگا دیا جائے تو اس پتے
کا چلنا ضروری ہے۔

محالف قائل (ڈکلیئر کا مخالف) نے اپنے ہاتھ سے پتا
نکال کر اس طرح رکھا ہو جس سے اس کے شریک کو
دیکھ جانے کا احتمال پیدا ہو تو اس پتے کا چل دینا لازم ہے۔

پٹ کی ترتیب

پٹ ایسی ترتیب سے رکھے جائیں کہ انکا تسلسل اور
تعداد دیکھی جاسکے۔

اپنے پٹ میں مخالفین کا پٹ بھی رکھ لینا

مخالفین کا پٹ اکر لے لیا گیا ہو تو وہ پٹ نئی بانٹ کے
لئے کنجفہ ملایا جانے تک واپس لیا جاسکتا ہے۔

پٹ بند ہونے کے بعد دیکھا جانا

مندرجہ ذیل صورتوں میں پٹ بند ہونے کے بعد دیکھا جاسکتا ہے ۔

- (۱) جبکہ پٹ بنانے والے کے تشخیص میں اختلاف ہو ۔
- (۲) جبکہ پٹ میں پتوں کی صحیح تعداد نہ پائی جائے ۔
- (۳) جبکہ چال کا پٹا پٹ میں شریک کرنا ہو ۔
- (۴) جبکہ کسی کھلاڑی کو شبہ ہو کہ اس نے رنگ کی پیروی نہیں کی ۔ اس صورت میں مخالفین کی اجازت سے پٹ دیکھا جاسکتا ہے ۔ اجازت نہ دینے کی صورت میں مخالفین کو عدم پیروی رنگ کا ہر جانہ طلب کرنے کا حق نہیں رہیگا ۔

چلے ہوئے پتوں کے متعلق دریافت

پٹ بند ہونے تک ہر کھلاڑی کو دوسروں کے چلے ہوئے پتے دریافت کرنے کا حق حاصل ہوگا ۔

گمنامہ جو اخیر تک کیہلا نہ جائے

کھیل کے دوران میں مخالف نے اپنے پتے قائل (ڈکلیر) کو بتادئے تو اسیر اسوقت تک کہ بی ذمہ داری

عائد نہیں ہوتی جب تک کہ اس کے شریک نے اس کے
پتے نہ دیکھے ہوں۔

قائل نے اپنے پتے بتادے تو اسکو چاہئے کہ جس
طرح کھیلنا چاہتا ہے اسکی صراحت کر دے ورنہ مخالفین
کو حسب دخواہ چال چلوانے کا حق ہوگا۔

پتے بتادے جانے کے بعد جو کھیل کھلیگا اس میں
عدم پیروی رنگ کا ہر جانہ نہیں ملسکتا۔

کسی کھلاڑی نے سب پتے میرے ہیں کہہ کر
اپنے پتے میز پر پچھادے اور دوسروں نے اسکی دعویٰ
کو تسلیم کر کے اپنے اپنے پتے پہنکدے تو اس کھیل کے
متعلق کوئی اعتراض قابل لحاظ نہ ہوگا۔

حساب کے اندراج کی غلطی

گیم کے نمبر لکھنے میں کوئی غلطی ہوئی ہو تو اسکی
تصحیح دوسری بانٹ ختم ہونے تک ہو سکتی ہے۔

دب کے نمبر لکھنے میں کوئی غلطی ہوئی ہو تو نمبر
جمع ہو کر طرفین سے تسلیم ہونے تک صحیح ہو سکتی ہے۔
جمع اور تریق کی غلطی جب معلوم ہو صحیح ہو سکتی ہے

ہر جہ خلاف ورزی قو اعد

—:O:—

بانٹ ختم ہونے کے قبل بتے دیکھنا

کوئی کہہ لاڑی گنجفہ تقسیم ہوتے وقت اپنے سے بتے دیکھے اور اسکا کوئی پتا چت ہو جائے تو اسکے بائیں جانب کے کہہ لاڑی کو بتے دیکھ کر تصفیہ کرنے کا حق ہوگا آیا تقسیم جاری رہے یا از سر نو ہو۔

باری کے قبل کال

کوئی کہہ لاڑی اس کی باری کے قبل کال دے جو بجز نوٹ کے ہو جبکہ اس کے شریک یا بائیں جانب کے مخالف کی باری ہو تو خطاوار کے بائیں جانب کے مخالف کو اس کال کی تنسیخ یا نئی بانٹ طاب کرنے کا حق ہوگا۔

کوئی کہہ لاڑی اسکی باری کے قبل کال دے جو بجز نوٹ کے ہو جبکہ اس کے داہنے جانب کے مخالف کی کال ہو تو کال کا حق حقدار کو پہنچ جاتا ہے۔ مگر شریک خطاوار

کو چاہئے کہ اسکی باری پر کوئی کال نہ دے۔ باری کے قبہ کال ہونے پر خطاوار کے بائیں جانب کا کھلاڑی کا کردے تو وہ غلط کال صحیح و متصور ہوگی۔

ماقبل کی کال سے کم کال کرنا

ماقبل کی کال کی بہ نسبت کم کال کیجائے تو خطاوار کے بائیں جانب کے مخالف کو حق ہوگا کہ

(۱) کم کال کو بحال رکھے۔ اس صورت میں کال دور جاری رہیگا۔

(۲) خطاوار سے کال کی تصحیح کرائے۔ اس صورت میں بھی کال کا دور جاری رہیگا مگر شریک خطاوار کو کال کرنے کا حق نہیں ہوگا جبکہ اسکے داہنے جانب والے مخالف نے نوڈ کھدیا ہو۔

(۳) کم کال کے ماقبل جو کال ہوئی ہو اس پر کھیلنے کا تصفیہ کر دے اس صورت میں کال کا دور بند ہو جائے گا۔

کم کال کی طرف توجہ مبذول ہونے یا
 ہر جہ طلب ہونے تک خطاوار نے صحیح کال
 دیدی تو اسپر کوئی ذمہ داری عائد نہیں ہو سکتی -
 خطاوار کے بائیں جانب کے مخالف نے
 بے خیالی میں کال دیدی تو کم کال صحیح کال کے
 برابر سمجھی جائے گی -

کال کا دور بند ہونے کے بعد کال کرنا

کال کا دور بند ہونے کے بعد مخالف قائل نے بجز
 نو بُد کے کوئی اور کال دی تو قائل (ڈکلیئر) کو حق ہو گا کہ
 شریک خطاوار سے حسب ذخواہ چال چلوائے جب کہی
 اس کی چال کی باری آوے -

خلاف قواعد کالیں

- کسی کھلاڑی نے بے خیالی یا تمسخرانہ پیرائے میں
- (۱) بڑے سلام سے اونچی کال کی یا
 - (۲) ڈبل یا ریڈبل کیا جبکہ اوسکو اس امر کا حق نہو یا
 - (۳) شریک کی کال کو ڈبل کیا یا

(۴) شریک کے ڈبل یا ریڈبل کرنے کے بعد خود ڈبل
یا ریڈبل کیا یا

(۵) کال کئے ہوئے رنگ کے سوائے دوسرے رنگ
کا نام کہہ کر ڈبل یا ریڈبل کیا

تو اسکے بائیں جانب کے مخالف کو حق ہو گا کہ
(۱) نئی بانٹ طلب کرے

(۲) اس طرح کی کال کو نظر انداز کر دے

(۳) نمبر (۱) اور نمبر (۲) کی صورت میں کال پر قائم

رہنے کو کہے - چونکہ بڑے سلام سے بلند کال
نہیں ہو سکتی لہذا بڑے سلام پر کھیلائے کو
مجبور کر دے -

کال کے دوران میں پتا چت ہونا

گنہگار تقسیم ہونے کے بعد اور کال ختم ہونے کے
قبل کوئی کھلاڑی اپنا پتا جو آر (Honour) سے کم ہو چال
چلنے کے ارادے کے بغیر چت کر دے تو قائل (ڈکلیئر)
کو حق ہو گا کہ

(۱) اس پتے کو کھلا رکھو الے یا

(۲) شریک خطاوار کو اس رنگ کی چال چلنے سے منع کر دے چت گرا ہوا پتا اگر آخر ہو یا ایک سے زائد پتے چت کئے جائیں تو خطاوار کے بائیں جانب کے مخالف کو نئی بانٹ طلب کرنے کا حق ہوگا۔

کھیل کے دوران میں پتا چت ہونا

کال ختم ہونے کے بعد مخالف قائل نے بجز اس پتے کے جسکا چلنا مقصود ہو اور کوئی پتا ظاہر کر دیا ہو تو وہ پتا کھلا رکھوایا جائیگا مگر قائل (ڈکلیئر) کہائے پتے (Exposed card) کے رنگ کی چال چلنے سے منع نہیں کر سکتا۔

قائل یا اوسکے شریک نے کوئی پتا چت کر دیا ہو تو کوئی ہرج نہیں۔

قائل کا غیر صحیح ہاتھ سے چال چلانا

اگر قائل غیر صحیح ہاتھ سے چال چلے تو مخالفین اس کی تصحیح کروا سکتے ہیں۔ اس صورت میں قائل کو چال چلے ہوئے رنگ کا پتا ملا دینا پڑیگا۔ غیر صحیح چال

پر مخالفین نے پتا پہنکدیا تو وہ چال صحیح متصور ہوگی۔

باری کے بغیر چال چلنا

قائل اپنے ہاتھ سے یا ڈمی سے چال چلے جبکہ مخالفین کی چال ہو تو وہ پتا مخالفین کی اجازت سے واپس لے لیا جاسکتا ہے۔ مخالفین اگر باری کے بغیر چال چلیں تو قائل ان سے چال مانگ سکتا ہے بشرطیکہ چال ان دونوں میں سے ایک کی ہو اور اگر ان کی چال نہ ہو تو ان کی چال کو باری آنے تک وہ پتا کھلا رکھوا لیا جاسکتا ہے۔

شریک خطاوار کی چال تک پتا کھلا ہی رہا تو قائل (ڈکلیئر) اس رنگ کی چال چلنے سے شریک خطاوار کو منع کر سکتا ہے۔

باری کے بغیر چلے ہوئے پتے کو قائل جائز قرار دے سکتا ہے باری کے بغیر چلی ہوئی چال پر پتا ڈال دیا جائے تو وہ چال صحیح متصور ہوگی۔

قائل کے داہنے جانب والے مخالف نے چال چلادی ہو تو قائل کو شریک خطاوار سے چال مانگنے کا حق ہوگا

بشرطیکہ اس کے شریک نے ہیز پر ہتے نہ بچھائے ہو
اور اگر اس نے ہتے بچھائے تو خطاوار کا پتا کہہلا
رکھو الیا جائے گا۔

دونوں مخالفین اگر ایک وقت واحد میں ابتدائی چال
چلین تو جس شخص کو پتا چائے کا حق حاصل ہوگا اسکی
چال صحیح سمجھی جائے گی۔ دوسرے شخص کا پتا کہہلا
رکھو الیا جائے گا۔

باری کے اول پتا پھینکنا

قائل (ڈکلیرد) کے مخالف نے اپنے شریک کے پیشتر
پتا پھینک دیا ہو یا شریک کے پتا ڈالنے کے قبل دوسری چال
جلدی ہو یا شریک کو کوئی پتا بتا دیا ہو تو قائل کو حق حاصل
ہوگا کہ شریک خطاوار سے کہے کہ وہ

- (۱) چال چلے ہوئے رنگ کا۔ ب سے بڑا یا سب سے
- چھوٹا پتا جو اسکے پاس موجود ہو پھینک دے یا
- (۲) اس پٹ کو حکم سے کاٹ کر بنائے یا
- (۳) اس پٹ کو نہ بنائے یا
- (۴) اس پٹ پر ایک چھوٹا سا پتا پھینک دے

قائل نے اپنے ہاتھ سے چال چاتے ہی ڈمی سے پتہ ڈال دیا ہو تو مخالفین کو بھی اپنی اپنی بادی کا لحاظ رکھنے کی ضرورت نہیں۔

کھیل جو ایک پتے کی زیادتی سے ہو

کھیل کے دوران میں اگر یہ معلوم ہو جائے کہ کسی کھلاڑی کے پاس دوسروں کی بہ نسبت ایک پتہ زیادہ ہے تو قائل یا اس کے بائیں جانب کے مخالف کو نئی بانٹ طلب کرنے کا حق حاصل ہوگا۔ قائل کے داہنے جانب والے مخالف کے پاس زائد پتہ ہو تو وہی حق قائل کے بائیں جانب کے مخالف کو ہوگا۔

ڈمی کے پتوں میں اس طرح کی زیادتی ہو تو ہرج طلب نہیں کیا جاسکتا۔

جب کھیل جاری رکھا جائے تو خطاوار اپنے پتوں میں سے ایک ایسا پتہ نکال دیتا ہے جو اس کو ماقبل کے پٹ ڈالنا چاہئے تھا۔

کھیل جو ایک بتے کی کمی سے ہو

گنجفہ کی تقسیم ختم ہونے کے بعد اگر یہ معلوم ہو کہ کسی کھلاڑی کے پاس ایک پتا کم ہے حالانکہ دوسروں کے پاس ٹھیک تعداد موجود ہے تو مفقود بتے کی تلاش کی جائیگی۔ اس کے نہ ملنے کی صورت میں نئی بانٹ ہوگی۔ اس کے ملنے کی صورت میں اگر اس کے ملنے کا مقام ایسا ہو جس سے صاف ظاہر ہو کہ اس بتے کی تقسیم نہیں ہو سکتی تھی تو نئی بانٹ ہوگی ورنہ ہر صورت میں کھیل جاری رکھا جائیگا چاہے گمشدہ پتا بتے ہوئے پٹ میں نکلے یا دوسرے گنجفہ میں پایا جائے۔ وہ پتا اس کھلاڑی کو دیدیا جائے گا جس کے پاس بتے کی کمی تھی۔ وہ پتا کھلا رکھوایا نہیں جاسکتا مگر اس بتے کے ملنے تک اگر اس رنگ کی چال ہوئی ہو تو کہونے والے پر عدم پیروی رنگ کی ذمہ داری عائد ہوگی۔

گمشدہ بتے کی تلاش کرتے وقت کسی پٹ میں چار سے زیادہ بتے پائے جائیں اور یہ گمان ہو کہ کونسا پتا سہوا ڈال دیا گیا ہے تو مخالفین کو حق حاصل ہوگا کہ اس پٹ میں

سے جو پتا مناسب سمجھیں کہونے والے و دیدین۔

ڈمی کا مشورہ دینا

اگر ڈمی بتا چھو کر یا اور کسی طریقہ سے قائل Declarer کو جال چلنے کے متعلق مشورہ دے تو ڈمی کے بائیں جانب کے مخالف کو حق حاصل ہوگا کہ وہ قائل کو اس پتے کے چلنے سے منع کر دے۔

اگر ڈمی اپنے شریک کو جتائے کہ کس ہاتھ سے پتہ چلا جائے یا غیر صحیح ہاتھ (Wrong hand) سے پتا نہ چلنے کی تاکید کرے تو قائل کے بائیں جانب کے کھلاڑی کو حق حاصل ہوگا کہ جس ہاتھ سے چاہے پتا چلائے۔

اگر ڈمی کسی بے ضابطگی کی طرف قائل کی توجہ منعطف کرے تو قائل کو اس بے ضابطگی کا ہرجہ نہیں مل سکتا۔

قواعد کی جدید ترمیم کے لحاظ سے ڈمی کو عدم پیروی و رنگ کی نسبت قائل کی توجہ مبذول کرنے کا حق حاصل ہے۔

شریک کو جتنا کہ پٹ اپنا ہے

ڈمی یا مخالف قائل اگر اپنے شریک کو پٹ نزدیک
ہٹا کر یا اپنے چلے ہوئے پتے کو بتا کر جتائے کہ پٹ اپنا
ہے تو ڈمی کے بائیں جانب کے مخالف کو یا قائل کو حق حاصل
ہوگا کہ شریک خطاوار سے کہے کہ وہ

(۱) چال چلے ہوئے رنگ کا سب سے بڑا یا سب سے

چھوٹا پتا جو اس کے پاس موجود ہو ڈالے یا

(۲) اس پٹ کو حکم سے کاٹ کر بمائے یا

(۳) اس پٹ کو نہ بنائے۔

بنے ہوئے پٹ کو دیکھنا

بنے ہوئے پٹ کو دیکھنے کا ہرجہ پچاس نمبر ہے۔

عدم پیروی رنگ

عدم پیروی رنگ کا ہرجہ ۲۵۰ نمبر یا دو پٹ ہے۔

جو رنگ موجود نہ ہو اسکی چال مانگنا

کہلاڑی کو جب چال مانگنے کا حق ہو تو ایسے رنگ
کی چال مانگی جائے جو مخالف کے پاس موجود نہ ہو تو
حق تلف ہو جاتا ہے۔

خلاف قاعدہ ہر جہ طلب کرنا

جس کھلاڑی کو حق نہ ہو اسکا ہر جہ طلب کرنے کے صورت میں اسکے شرک کا - حق بھی تلف ہو جائیگا۔

بے ضابطگی کے متعلق شریک توجہ کرنا

ہر کھلاڑی کو حق ہوگا نہ مخالفین کی بے ضابطگی کے متعلق اپنے شریک کی توجہ منہطف کرے۔

قواعد کا غلط بیان

ہر جہ طلب کرتے وقت قواعد کا غلط بیان کیا جائے تو حق ہر جہ سوخت ہو جائیگا۔

برج کے آداب

—:0:—

برج کے آداب سے وہ قواعد مراد ہیں جنکی خلاف ورزی سے کوئی ذمہ داری تو عائد نہیں ہوتی مگر جن کی پابندی ہر مہذب کھلاڑی کے لئے لازم ہے۔ برج کے آداب مندرجہ ذیل ہیں۔

(۱) ایک وضع سے کال دیجائے یعنی غیر معمولی عجلت یا تکلیف دہ سوچ سے کام نہ لیا جائے۔

(۲) کال کرتے وقت آواز میں یکسانیت پیدا کی جائے کیونکہ آواز کی بلندی اور پستی سے کھیل کا اندازہ قائم ہوتا ہے۔

(۳) کھیل بے پروائی سے کھیلا نہ جائے۔

(۴) بے وجہ کالیں دھرائی جانہی درخواست نہ کی جائے۔

(۵) حساب کی طرف اپنے شریک کی توجہ مبذول نہ کی جائے۔

(۶) حرکات یا بات چیت سے اپنے گنجفہ کی قوت یا کمزوری کا اظہار نہ کیا جائے۔

(۷) کھیل کے دوران میں شریک پر آفرین یا اعتراض نہ کیا جائے۔

(۸) کھیل کے دوران میں شریک کی توجہ اس امر کی طرف مبذول نہ کی جائے کہ اپنے قول (کنٹریکٹ) کی

تکمیل یا مخالفین کے قول کو شکست دینے کے لئے
کتنے پٹ درکار ہیں -

(۹) شریک کو سہولت پیدا کرنے کی غرض سے کھیل
کے دوران میں کالیں دھرائی نہ جائیں -

(۱۰) پٹ پر پتا پہنکنے کے قبل ہر کھلاڑی کے چاہے
ہوئے پتے کو بلا ضرورت دریافت نہ کیجائے ۔

(۱۱) کوئی پتا ایسے طریقہ سے نہ ڈالا جائے جس سے
شریک کو آپکی قوت یا کمزوری کا اندازہ ہو -

(۱۲) باری کے اول پتا نکال کر نہ رکھا جائے -

(۱۳) بلا دریافت کوئی ایسی اطلاع نہ دیجائے جو سوال
کے جواب میں دیجانی چاہئے -

(۱۴) بانٹتے وقت ہاتھ اتنا بلند نہ کیا جائے جس سے پتے
نظر آئیں -

(۱۵) پٹ ترتیب وار رکھے جائیں -

(۱۶) اپنی کرسی چھوڑ کر شریک کے پیچھے کھڑے
نہ رہیں -

(۱۷) شریک کا کھیل دیکھ کر رائے زنی نہ کیجائے -

(۱۸) کھیل دیکھنے والے مشورہ نہ دیں -

طریقہ حساب

| جب کہ کم نہ ہو able | | |
|---------------------|------------|----------------------------|
| بلا ڈبل | معہ ڈبل | |
| ۸۰ | ۴۰ | نوٹ رپ - پہلا پٹ |
| ۶۰ | ۳۰ | و - بعد کا ہر پٹ |
| ۶۰ | ۳۰ | سپیڈ |
| ۶۰ | ۳۰ | ہارٹ |
| ۴۰ | ۲۰ | ڈیمینڈ |
| ۴۰ | ۲۰ | کلب |
| ۱۰۰ | پٹ کے نمبر | قول سے زائد پٹ - پہلا پٹ |
| ۲۰۰ | پٹ کے نمبر | و - بعد کا ہر پٹ |
| ۱۰۰ | ۵۰ | قول سے کم پٹ - پہلا پٹ |
| ۲۰۰ | ۵۰ | و - بعد کا ہر پٹ |
| ۷۰۰ | ۷۰۰ | دو گیم کا زبر |
| ۵۰۰ | ۵۰۰ | تین گیم کا زبر |
| ۵۰۰ | ۵۰۰ | چھوٹا سلام |
| ۱۰۰۰ | ۱۰۰۰ | بڑا سلام |
| ۱۰۰ | ۱۰۰ | چار آنر ایک ہاتھ میں ہونا |
| ۱۵۰ | ۱۵۰ | پانچ آنر ایک ہاتھ میں ہونا |
| ۱۵۰ | ۱۵۰ | چار ا کے ایک ہاتھ میں ہونا |